Adobe Audition

CS6

Adobe After Effects

Adobe Premiere Por



info.daralbedayah@yahoo.com

خبراء الكتاب الاكاديمي

التأثيرات التلفزيونية والسينمائية

أ. عبد الله إبراهيم ياسين

تعلم أسس ومبادئ صناعة التأثيرات التلفزيونية والسينمائية بواسطة البرامج الرائدة في هذا التخصص من شركة أدوبي

Adobe After Effects CS6 | Adobe Premiere Por CS6 | Adobe Audition CS6

أبدع فى مواضيعك وأحسن فى ردودك وقدم كل ما لديك ولا يغرك فهمك ولا يهينك جهلك ولا تنتظر شكر احد بل اشكر الله على هذه النعمة وليكن شعارك ....

لا تنتظر الجديد بل كن صانعا لكل جديد

التأثيرات التلفزيونية والسينمائية

إعداد

أ. عبد الله إبراهيم ياسين

تدقيق لغوي

أ. إبراهيم محمد ياسين

الطبعة الأولى

2013م – 1434هـ



دار البداية ناشرون وموزعون

المملكة الأردنية الهاشمية
رقم الإيداع لدى دائرة المكتبة الوطنية
(2013 /1 / 207)

778.53
ياسين، عبد الله إبراهيم
التأثيرات التلفزيونية والسينمائية/ عبد الله إبراهيم ياسين. عمان: دار البداية ناشرون وموزعون، 2013.
( ) ص.
ر.أ.: (207/ 1 / 2013)
الواصفات: /السينما// التلفزيون/
*يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبر هذا المصنف عن رأي دائرة المكتبة الوطنية أو أي جهة حكومية أخرى .

الطبعة الأولى

2013م/1434هـ



دار البداية ناشرون وموزعون
عمان - وسط البلد
هاتف: 4640679 6 962+ تلفاكس: 4640597 6 962+
ص.ب 510336 عمان 11151 الأردن
Info.daralbedayah@yahoo.com
مختصون بإنتاج الكتاب الجامعي
ISBN: 978-9957-82-268-2 (ردمك)

بسم الله الرحمن الرحيم

((قل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله))

إلهي لا يطيب الليل إلا بشكرك . . . . ولا يطيب النهار إلا بطاعتك . . . . . . ولا تطيب اللحظات إلا بذكرك . . . . ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك . . . . ولا تطيب الجنة إلا برؤيتك . . وصلى اللهم وبارك على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين

. . . .

. . . .

الإهداء

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار . . . . . إلى من علمني العطاء بدون انتظار . . . . . إلى من أحمل إسمه بكل افتخار . . . . والدي العزيز الأستاذ إبراهيم محمد ياسين

. . . .

إلى معنى التفاني في الحياة . . . . . إلى سر الوجود . . . . إلى من كان دعاؤها سر نجاحي أمي الحبيبة

. . . .

إلى من حبهم يسري في عروقي ويلهج بذكراهم فؤادي

إلى جميع إخوتي

. . . .

إلى من سرنا سوياً نشق طريقنا نحو الإبداع والتميز

أصدقائي

. . . .

عبد الله إبراهيم ياسين

مقدمة

في الآونة الأخيرة انتشرت القنوات التلفزيونية وتنوعت برامجها والغايات منها ،فمنها القنوات الإخبارية،الإعلانية،قنوات الرياضة والتسلية،والوثائقية،ومنها ما هو في مجال الدراما والأفلام . وقد كان العاملون في هذه المجالات يقومون بتحرير الفيديو وعمل التأثيرات باستخدام أجهزة تسجيل وهذه الطريقة يتم التعامل بها مباشرة مع أشرطة الفيديو. وفي الآونة الأخيرة قل استخدام هذه الطريقة وذلك لصعوبتها وعدم دقة النتيجة النهائية لها بالإضافة إلى الأخطاء الشائعة بها من تضييع مواد ونسخ على أشرطة الفيديو .

وعند انتشار وبدأ تطور اجهزة الحاسوب قامت مجموعة كبيرة من الشركات بإنتاج برامج مختصة بإنشاء ومونتاج وتحرير الفيديو منها ، Ulead Video Studio Avid Liquid ، pinccle studio ، adobe premiere,Final cut pro وAfter Effect وهنالك مجموعة اخرى من برامج تحرير ومونتاج الفيدو ولكن المذكورة في الأعلى هي اشهرهم وأكثرهم استخداما وقد طورت هذه البرامج مع مرور الزمن لتتعامل مع الفيديو ذو الدقة العالية Hd Video وقد تنافست هذه الشركات لتحسين ووضع أكبر عدد من الإعدادات في البرنامج التابع لها ليستطيع المستخدم للبرنامج التعامل معه بكل سهولة ويسر وتظهر لديه النتيجة المرجوة للبرنامج بسرعة ودقة عالية

وفي هذه الكتاب ساقوم بشرح أساسيات ومجموعة من التقنيات المستخدمة في البرامج التالية Adobe Premiere Pro ، Adobe After Effects وهما من إنتاج شركة Adobe الرائدة في مجال انتاج البرامج المختصة بالتصميم والمونتاج .

وقد روعي في هذا الكتاب استخدام اللغة العربية في شرح التطبيقات وتقنيات التعامل مع البرامج مع الحفاظ على المصطلح الاتيني المستخدم . وذلك سعياً لنشر أسس التعامل مع أساسيات وتقنيات هذه البرامج والتي تقف اللغة الإنجليزية عند البعض حاجزا بينهم وبين هذه البرامج

كما تم الإهتمام بالجانب العملي والتطبيقي أثناء الشرح لما في ذلك من أثر مباشر أثناء العملية التعليمية وإيصال المعلومة للمتدرب بأسهل الطرق وبكل بساطة خطوة بخطوة بحيث يستطيع القارئ التطبيق دون أدنى عناء

المؤلف

Adobe
After Effects CS6
Chapter 1

Planing and Managing Projects

التحضير والتخطيط قبل بدأ العمل بالبرنامج

التخطيط والتحضير قبل بدء العمل بالأفتر إفيكت Planing and Managing Projects

برنامج الأفتر إفيكت هو أحد البرامج الذي سوف تحتاج فيه وبشدة إلى الإبداع والإبتكار. فكلما كانت المشاريع التي تقوم بصنعها متميزة وجميلة فسوف تكون ناجحة وبالتالي سوف تقوم بزيادة ثقة العملاء بك وبموهبتك على العمل في مجال الدعاية والإعلان وبالتالي زيادة الإقبال على إعلاناتك التي تقوم بصنعها. فالإبداع عنصر هام في مجال الإعلان ذلك لما يقوم به من جذب للمستهلك فكلما كانت الفكرة من إعلانك أسرع وصولاً كان عملك أفضل.

هل هنالك ضرورة للتخطيط والتحضير قبل البدء بالعمل ؟

النتيجة المنتظرة منك عند بدء العمل ببرنامج كالأفتر إفيكت هو ملف فيديو قابل للعرض في القنوات التلفزيونية وشاشات العرض الموجودة في الأماكن العامة وغيرها. فالنتيجة المنتظرة منك سوف تقوم بتقريبها لحالة من الكمال والإحترافية وذلك لأن الإعلان التلفزيوني مكلف جدا والوقت المتاح لك لتعرض مالديك في الدعاية قصير جداً فعليك استغلال الوقت الذي أمامك لتقوم بعرض ما لديك في ملف الفيديو هذا. ولتقوم بذلك لن تقوم بفتح البرنامج مباشرةً وبدء العمل لأن النتيجة التي سوف تظهر بعد ذلك لن تكون إلا مجرد جهود في استخدام تقنيات وتأثيرات برنامج أي إنها جميلة ولكن ليست مفيدة . فوجب عليك التخطيط لتقوم بدمج التقنيات مع جمالية التصميم .

أربع خطوات لإعلان ناجح

الخطوة الأولى :

1- قم بدراسة تحليلية للفئة أو الطبقة المخاطبة بهذا الإعلان.

فمثلاً عند قيامك بالإعلان عن شركة لبيع السيارات الفخمة أو اليخوت فسوف يكون هذا الإعلان للطبقة الغنية التي تتميز بعدة أمور ومن أهمها

- تبحث عن كل ما هو جميل التصميم والشكل
- تحب كل ما هو جديد وخاص بالرفاهية
- يهمها الكماليات بالإضافة إلى الجودة

فعند صناعة إعلان موجهة لهذه الطبقة تستطيع القيام به بشكل بسيط فتستطيع وضع صورة المنتج بجانبه نص مكتوب باللغة الإنجليزية وقم بتأثير بسيط عليه بالإضافة إلى الملفات الصوتية الخاصة بالإعلان .

أما عند القيام بإعلان سيكون المخاطب به الفئة المتوسطة مادياً فسوف تحاول أن تظهر المنتج بشكل عملي وتكثر من استخدام ملفات الفيديو الخاصة بهذا المنتج بالإضافة للملفات الصوتية. وهذه ليست بقواعد لا يمكن خرقها بل إنها أفكار مساعدة والأمر سيعود إليك أخيراً

2- الإلمام بكافة تفاصيل المعلن عنه
وذلك لأنه من واجب صانع الإعلان التلفزيوني أن يقوم بالإشارة إلى جميع مزايا المنتج بالطريقة التي يراها مناسبة فلا تكون سريعة ليست بواضحة ولا تكون بطيئة مملة تجعل المشاهد يقوم بقلب القناة . ونجد حديثاً إنتشار فكرة عرض المنتج من دون ذكر أي تفاصيل عنه إلا بعد فترة زمنية وهذه طريقة ذكية جداً وذلك لأن صانعي هذا الإعلان قاموا باستغلال الطبيعة الفضولية للإنسان بطريقة إيجابية .
3- البحث والنظر إلى منتجات أخرى ومعرفة ميزاتها لمقارنة المنتجات سوياً وتستطيع البحث عن إعلانات سابقة لمنتجات مشابهة .
4- قم ببحث حول الإعلانات السابقة لهذا المنتج الذي سوف تقوم بالإعلان عنه فقد تكون الأفكار المتبادرة إلى ذهنك قد سبقك إليها أحد صانعي الإعلانات من قبل
5- قم بدراسة وأخذ آراء المسؤولين عن الدعاية والإعلان في الشركة التي تقوم بالإعلان لها خطوة بخطوة لأنه لن يعرض هذا المنتج إلا بعد موافقتهم ومناقشة أفكارهم وتطبيقها إن كانت إيجابية

الخطوة الثانية :
1- قم بتصميم أو تصوير جميع العناصر والملفات التي سوف تحتاجها عند القيام بإعلانك مثل الشعارات والصور وما إلى ذلك، لأنك عند بدء العمل بالبرنامج لن تريد أن تشتت ذهنك وأفكارك بشئ بسيط كصورة او ملف ضائع فهذا سوف يؤثر على الإعلان سلبياً
2- قم بالبحث والإطلاع على إعلانات المنتج أو الشركة لإيجاد نمط معين لتتخذه في الإعلان الذي تقوم بصنعه. وأقصد بالنمط هنا الشكل العام لأجزاء معينة في الإعلان. فمثلا لو قامت إحدى شركات بيع المياه الغازية بطلب إعلان وقمت برؤية الشعار الخاص بهذه الشركة أو المنتج واتضح لديك استخدام شكل دائرة أو نصف دائرة والألوان المستخدمة بالمنتج والشعار هي اللونين الفضي والأزرق المعتم فسوف تقوم باستخدام عناصر وملفات متناسقة مع صورة وطابع هذا المنتج تخيل شكل المنتج وخلفه شكل مربع بلون أصفر ما الذي سوف ينتج ..... سيكون الإعلان بعيدا عن التناسق اللوني وما إلى ذلك.
3- قم بإيجاد أو ابتكار جملة دعائية لتقوم بإرفاقها مع إسم المنتج أو الشركة لما لها من تأثير على المشاهد وذلك لأنها سهلة الحفظ والفكرة منها رائعة إلى جميلة أحياناً في بعض الإعلانات فعند قيامك بمشاهدة الإعلانات التلفزيونية تستطيع سماع الكثير من هذه الجمل مثل : لعالم أفضل ، دائماً معكم ، لأننا نهتم ، صحتكم شأننا
فهذه الجمل شأنها من شأن الشعار .

الخطوة الثالثة :

1- بعد الإنتهاء من الخطوات السابقة قم برسم يدوي تقوم به بجمع العناصر المهمة عند صناعة إعلانك مثل الشعار الخاص بالشركة المصنعة والمنتج والنصوص المكتوبة والصور وقم بعدة محاولات لتوزيع هذه العناصر داخل الفيديو الذي ستقوم بصنعه ومن ثم قم بتخيل طريقة العرض والتحريك وقم بعرضها على أشخاص آخرين لهم شأن وعلاقة بالدعاية والإعلان وكن مرناً بالنسبة إلى اقتراحاتهم فقد تجد فيها ما يفيدك.

2- قم بكتابة جميع الأفكار التي تتبادر إلى ذهنك وذلك بدفتر ملاحظاتك الخاص.

الخطوة الرابعة :

- قم بجمع ملفات الفيديو والملفات الصوتية والصور وما إلى ذلك على جهازك الكمبيوتر ومن ثم قم ببدء العمل ضمن خطوات كالآتي :

1- قم بتصميم ثنائي الأبعاد واستخدم التحريك البسيط فيه

2- قم بتصميم أو إعلان عادي وقم بإضافة ملفات فيديو وملفات صوتيه عليه

3- قم بتصميم إعلان يحتوي على عناصر ثلاثية الأبعاد وقم بدمج ملفات الفيديو والصوت معه وبعدها قم بإضافة إضاءة وكاميرا للمشهد

4- قم بإضافة تأثيرات من داخل البرنامج الذي تقوم بالعمل عليه ودمج هذه التأثيرات مع العناصر الموجودة لديك وقم بمناقشة أصحاب الإعلان بخصوص هذه التجارب.

مقدمة عامة في المونتاج وإنشاء الفيديو باستخدام الحاسوب

في الآونة الأخيرة انتشرت القنوات التلفزيونية وتنوعت برامجها والغايات منها ،فمنها القنوات الإخبارية،الإعلانية،قنوات الرياضة والتسلية،والوثائقية،ومنها ما هو في مجال الدراما والأفلام . وقد كان العاملون في هذه المجالات يقومون بتحرير الفيديو وعمل التأثيرات باستخدام أجهزة تسجيل للقيام بتحرير الفيديو وتسمى هذه الطريقة بالـ (Leanier editi) أو المونتاج الخطي المباشر وهذه الطريقة يتم التعامل بها مباشرة مع أشرطة الفيديو وفي الآونة الأخيرة قل استخدام هذه الطريقة وذلك لصعوبتها وعدم دقة النتيجة النهائية لها بالإضافة إلى الأخطاء الشائعة بها من تضييع مواد ونسخ على أشرطة الفيديو .

وعند انتشار وبدأ تطور اجهزة الحاسوب قامت مجموعة كبيرة من الشركات بإنتاج برامج مختصة بإنشاء ومونتاج وتحرير الفيديو منها Ulead Video Studio , Avid Liquid , pinccle studio , adobe premiere,Final cut pro After Effectن وهنالك مجموعة اخرى من برامج تحرير ومونتاج الفيدو ولكن المذكورة في الأعلى هي اشهرهم وأكثرهم استخداما وقد طورت هذه البرامج مع مرور الزمن لتتعامل مع الفيديو ذو الدقة العالية Hd Video وقد تنافست هذه الشركات لتحسين ووضع أكبر عدد من الإعدادات في البرنامج التابع لها ليستطيع المستخدم للبرنامج التعامل معه بكل سهولة ويسر وتظهر لديه النتيجة المرجوة للبرنامج بسرعة ودقة عالية

وفي هذه الكتاب ساقوم بشرح أساسيات ومجموعة من التقنيات المستخدمة في البرامج التالية Adobe Premiere Pro , Adobe After Effects

وهما من إنتاج شركة Adobe الرائدة في مجال انتاج البرامج المختصة بالتصميم والمونتاج .

....

ما الفرق ما بين برنامج After Effects وبرنامج Premiere؟

برنامج الأفتر إفيكت هو برنامج مختص بصناعة الفيديو الرقمي والمؤثرات البصرية المستخدمة بالأفلام ويقوم أيضا هذا البرنامج بالتعديل والتصحيح على الفيديو وهو من احد اشهر برامج التحريك الثنائي والثلاثي الأبعاد ويعتبر هذا البرنامج من اقوى البرامج بالعالم وتستطيع من خلال هذا البرنامج القيام بالكثير لكن ساذكر أهم النتائج له والتي شاع استخدامه بها :

- تصميم وتحريك العروض التقديمية للبرامج والقنوات المسمى لدى البعض promotion ويتم بث هذه العروض التقديمية على الأغلب عند بداية ونهاية برنامج ما او عند الإعلان عن قناة معينة .

- تحريك الشخصيات والأشكال المرسومة داخل الأفتر إفيكت أو المرسومة باستخدام برامج اخرى كبرنامج الإلستريتر
- تغيير الخلفية لشخصية ما والتي اشتهر إسمها بالكروما (Croma) والتي بكل بساطة تقوم على تصوير شخصية أمام خلفية خضراء أو زرقاء ومن ثم وضع المنظر الذي تريد خلف هذه الشخصية
- تحريك النصوص والتحكم بها وبخصائصها بكل دقة وسهولة وفي برنامج الأفتر إفيكت لديك الكثير من التأثيرات الجاهزة لإضافتها على النصوص المكتوبة لديك .
- إخفاء صورة وجه او التعتيم عليها كما تلاحظ في بعض من البرامج التلفزيونية للحفاظ على سرية الشخصية الموجودة
- عمل مشهد كامل بثلاثة أبعاد وواضافة إضاءات بداخله ومن ثم تحريك كاميرا وهمية بداخله لتقوم بتصوير ما يجري .
- فتح ملفات فوتوشوب بامتداد Psd والتعامل معها كطبقات وتحريكها بأكثر من طريقة .

أما برنامج البريمير فهو برنامج يختص بتحرير الفيديو وتجميع اللقطات واقتصاص أجزاء من الفيديو وحذف اجزاء منه والأهم من ذلك القيام بعملية تسجيل الفيديو من الكاميرا او جهاز التسجيل Vtr إلى الكمبيوتر وذلك عن طريق عملية تسمى Capture وبعد النتهاء من العمل عليه تستطيع إخراج النتيجة النهائية للفيديو بالصيغة التي تحتاجها ، وتستطيع أيضا إضافة مقاطع فيديو قد قمت بالعمل عليها او بصنعها داخل برنامج الأفتر إفيكت ويمكنك برنامج البريمير أيضا بعمل التأثيرات والنقلات ما بين المقاطع المسماة بـTransition ويحتوي البرنامج على مجموعة كبيرة من التاثيرات للتنقل ما بين المقطع والآخر وتستطيع أيضا تنزيل تأثيرات اخرى وتحميلها للبرنامج .

....

ما هو تحرير الفيديو Video Editing

عند رؤيتك لأي مادة فيديو معروضة على شاشات التلفاز أو أشرطة الفيديو والأقراص المدمجة (DVD) فهذه المادة بغض النظر عن ماهيتها (إعلانية،وثائقية،إخبارية......إلخ) فإنها لا تبدو كذلك عند تصويرها بل يقوم المصورون بأخذ لقطات معينة أو إنشاء لقطات باستخدام الحاسوب تفيد نفس الموضوع المراد العرض عنه ومن ثم يقوم محرر الفيديو المسمى بـ(Editor) بتجميع هذه اللقطات والتعديل عليها وإضافة وحذف مقاطع لتؤدي الغرض منها لتصل إلى المشاهد ويتمكن من فهم محتوى الفيديو كما يريد مخرج هذا العرض إيصاله وبكل سهولة .

سأقوم بتلخيص عملية المونتاج بالتالي :

هي مجموعة من اللقطات المصورة بكاميرا فيديو بالإضافة إلى مجموعة من الملفات الصوتية والملفات المنشأة بواسطة الحاسوب كمقدمة البرامج والبروموشن أو ما تسمى بالعروض التقديمية للقناة وأحيانا الصور والملفات الأخرى التي تضاف إلى الفيديو ،والتي يقوم المحرر أو الـ(Editor) بتجميعها مع بعضها البعض وأخذ المقاطع التي يحتاجها وحذف المقاطع التي لا تفيد الموضوع ووضعها مع بعضها بطريقة سرد معينة حسب الموضوع أو القصة التي يراد إيصالها للمشاهد , وتختلف هذه العملية حسب نوع الفيديو الذي ستقوم بالعمل عليه . فمثلاً في التقارير الإخبارية يقوم المحرر بالبدأ بمقطع للمراسل التلفزيوني الذي يقوم بنقل الخبر والتحدث عنه امام الكاميرا ومن ثم يقوم بالإبقاء على صوت هذا المراسل أثناء تحدثه ولكن الصورة المعروضة لا تكون للمراسل بل تكون مجموعة من اللقطات الخاصة بهذا الحدث الذي يتحدث عنه المراسل كمباراة لكرة القدم أو إعتصام في منطقة معينة ففي الحدث الأول ستجد في البداية ان المراسل سيقف وخلفه مجموعة من مشجعي احد الفريقين ومن ثم عند البدأ بالتحدث عن هذه المباراة وعدد الحاضرين إليها ستنتقل الصورة من صورة المراسل التلفزيوني إلى صورة من داخل الملعب وإلى صورة خاصة بالجماهير المجتمعة لحضور تلك المباراة وفي النهاية ستعود الصورة للمراسل ليقوم بختم التقرير وذلك بالعادة يكون بإسم المراسل وإسم القناة والمنطقة التي يتواجد بها بالتفصيل ومن ثم يتم الانتقال إلى خبر آخر ،وهذا مثال بسيط عن التحرير التلفزيوني وسأقوم بالتطرق إلى مجموعة أخرى من الأمثلة في دروس لاحقة في هذا الكتاب .

....

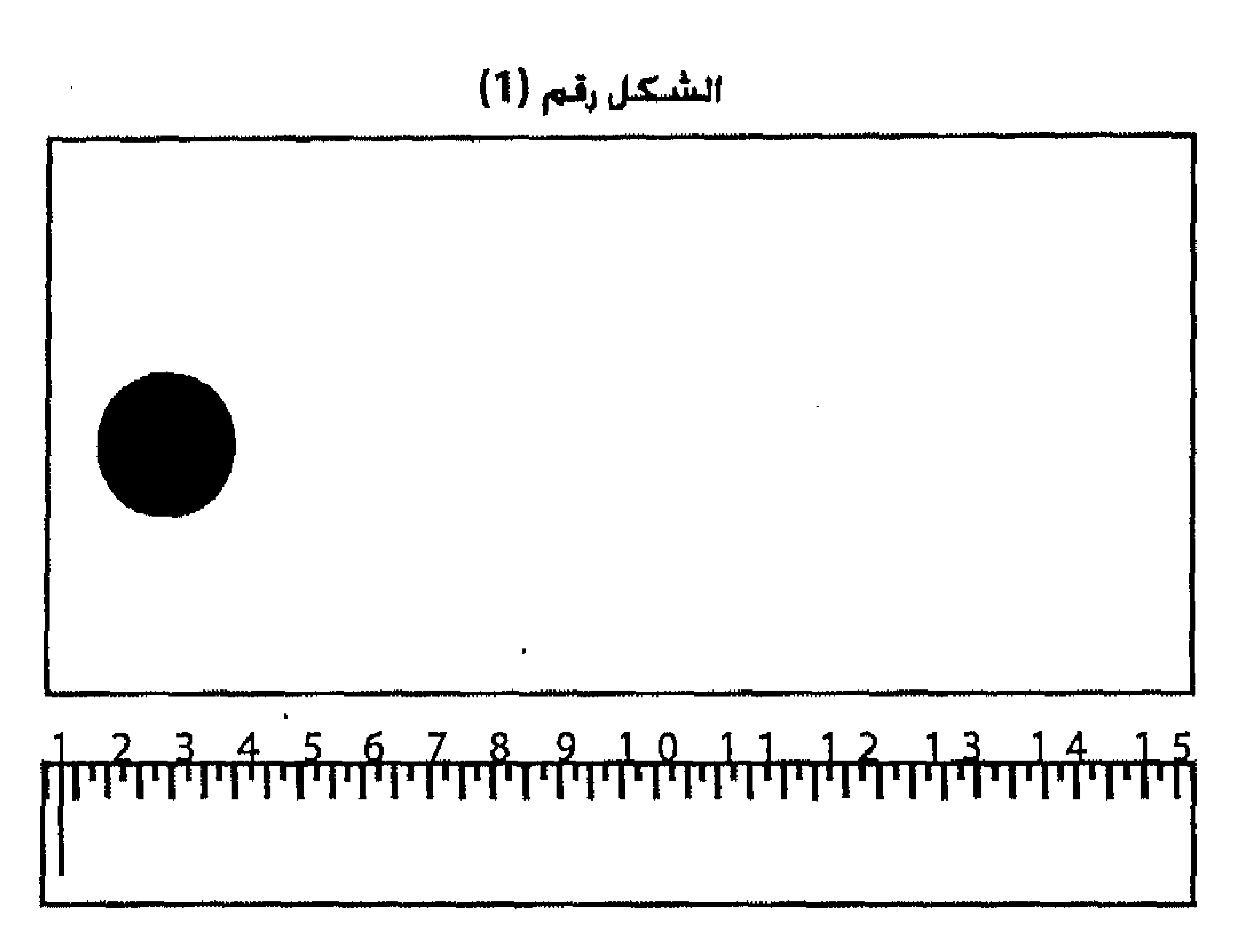
معلومات عامة عن استخدام برامج الحاسوب في التحريك والتعديل

قبل الدخول إلى برنامج الافتر إفيكت سوف نتطرق إلى امور مهمة ومصطلحات للتحدث عنها وهي مهمة جدا للتعامل مع البرنامج وغيره من برامج التحريك والتحرير وهي امور أساسية ستتعامل معها عند استخدامك لبرامج التحرير وانشاء الفيديو

أولا : التحريك بواسطة برنامج Adobe After Effects

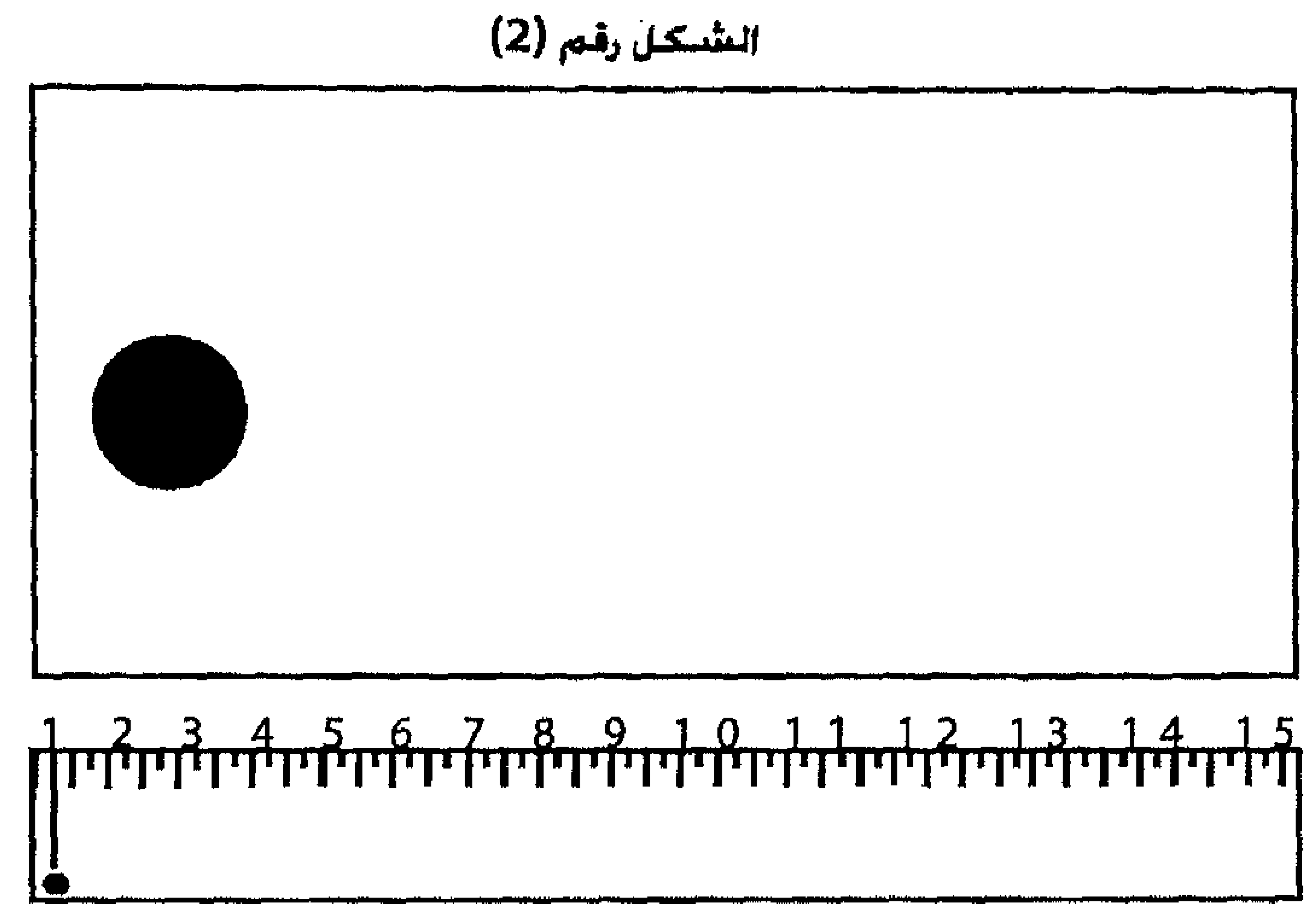
يتم التحريك والتعامل بواسطة هذا البرنامج بطريقة اساسية على مفاتيح التحريك والتي تسمى Keyframe وهي مجموعة من المفاتيح التي تستطيع تحديد حركة الشكل أو أي تغييرات قد قمت بتفعيلها عليه في وقت زمني معين وتوضع هذه المفاتيح بناء على الفريمات الموجودة لديك داخل المشروع الذي تعمل عليه فمثلا لو قمت بفتح مشروع أو تركيبة جديدة في برنامج الأفتر إفيكت سوف تقوم بإعطاء هذه التركيبة وقتا زمنيا كأن تعطيها 30 ثانية مثلا فسوف يكون مدة الفيديو الذي لديك 30 ثانية وبناء على هذا الوقت سوف تتعامل مع الفريمات وهي الأجزاء الصغيرة المكونة للثانية الواحدة وبالنهاية ستقوم بوضع مفاتيح للتحريك لتسجل بأنك عند المفتاح الأول تريد مثلا وضع الشكل على اليمين وعند النقطة الأخرى تريده أن يذهب إلى الناحية اليسرى من مساحة العمل وإليك الشرح بالتفصيل .

الشكل رقم (1)



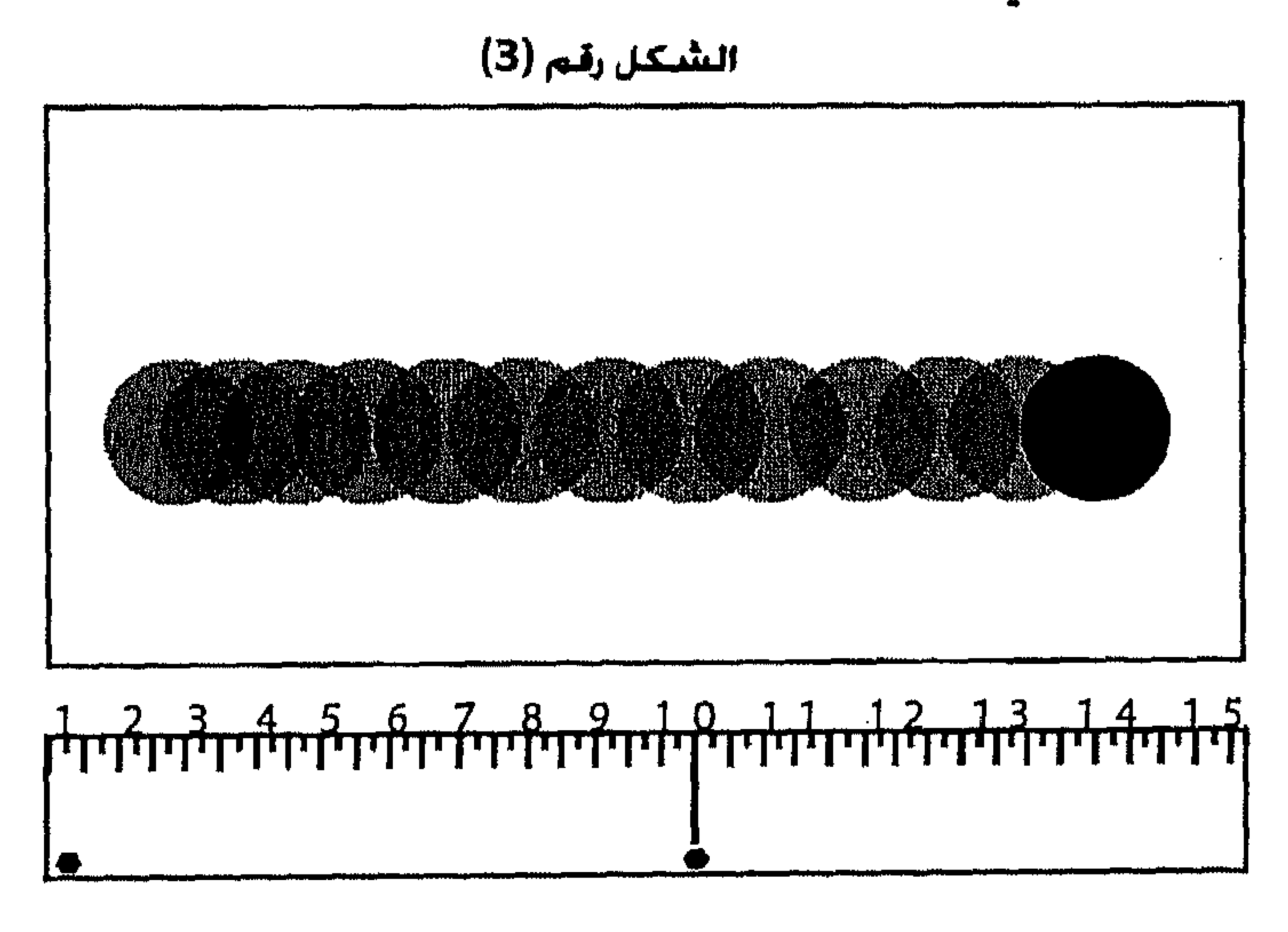
في الشكل العلوي أمامك كمثال مبسط عما سوف تجده في الأفتر إفيكت وهو شاشة التركيبة أو شاشة العرض والشريط الزمني وكما تلاحظ فإن مؤشر الوقت يشير بأننا نقف عند الثانية الأولى من المشروع ولا يوجد فيه أية مفاتيح تحريك لذلك عند تشغيله سوف لن تتحرك الدائرة من مكانها .

الشكل رقم (2)



أما في هذا الشكل رقم 2 فإننا قمنا بوضع مفتاح للتحريك عند الثانية الاولى ولكننا لم نضع مفتاحا آخر فلم تكتمل عملية التحريك لدينا وسوف أقوم بإكمال العملية التحريك بالشكل التالي .

الشكل رقم (3)



في الشكل رقم 3 فإنك سوف تلاحظ وجود مفتاحين للتحريك والذان قد قمت بالرمز لهما بشكل معين الاول عند الثانية الاولى والمفتاح الآخر موجود عند الثانية العاشرة ومعنى هذا الشكل وهذه المفاتيح ذلك بان الدائرة عند بدأ تشغيل الفيديو سوف تكون متواجدة في الناحية اليسرى للمشروع وأثناء تقدم الوقت سوف تنتهي حركة الدائرة كما في الشكل السابق في الناحية اليمنى للشاشة وجميع هذه الحركة سوف تستغرق عشرة ثوان فقط.

ثانياً : Frame Rate

المقصود بالمصطلح الذي رأيناه بالأعلى هو عدد اللقطات المعروضة أو المكونة للثانية الواحدة داخل التركيبة او المشروع الذي تقوم بالعمل عليه .
وعند بدأ العمل بأي برنامج تحريك سوف تلاحظ بأن البرنامج سوف يطلب منك قيمة رقمية للفريم ريت وكلما زاد عدد هذه الفريمات زادت دقة الفيديو الذي تعمل عليه تخيل الحركة التي قمت بعملها في الشكل رقم 3 قد استغرقت اشكالا اكثر من التي وضعتها بالصورة ما الذي سوف يحدث !!
وعند العمل على برنامج الافتر إفيكت سوف تستطيع تحديد الفريم ريت الذي تريد التعامل معه ولكن الأجهزة المستعرضة والمستقبلة لهذا الفيديو لها خصائص وإعدادات سوف تضطر إلى التعامل معها خصوصا عند بث هذا الفيديو .
معنى ذلك بأنك عند بث أي فيديو سوف تضطر إلى استخدام الفريم ريت الخاص بالاجهزة المستقبلة وهو في دول الشرق الأوسط على الأغلب 25 فريم لكل ثانية وهذا للأجهزة التي تستخدم نظام PAL عكس الاجهزة التي تستخدم انظمة NTSC فهذه الأجهزة تستقبل لغاية 29.97 فريم لكل ثانية تقريبا .

ثالثاً : Aspect Ratio

من الملاحظ في الآونة الأخيرة انتشار الشاشات العريضة التي تكون تقريبا بشكل مستطيل أو المسماة بشاشات الـ LCD والتي تميزت بحجمها وبوضوح صورتها وعمق الالوان المعروضة عليها وحدة تفاصيل الصورة المعروضة عليها ، بعكس الشاشات التي كنا نراها سابقا والتي اشتهرت بكبر حجمها ووزنها وبشاشتها المربعة وبصورتها التي تكون باهتة على الأغلب فما الفرق بين هاتين الشاشتين ؟؟ وما هو المقصود بالمصطلح Aspect Ratio ؟؟
شاشات الـ LCD أخف وزنا وأدق من حيث عدد البكسلات التي تعرضها بكونه اكبر من الشاشات القديمة وحدة الصورة تكون أعلى من الشاشات الاخرى ونسبة طول الشاشة لعرضها 16:9 وتستطيع ان تعرض بنظام الـ HD الذي قد انتشر في الآونة الأخيرة .
أما الشاشات العادية التي يكون شكل مساحة العرض بها monitor بشكل مربع تقريبا ونسبة الطول للعرض بها 3:4 وحدة الصورة والالوان والوضوح تكون أقل مما هي عليه في اجهزة الـ LCD
فالمقصود بالـ Aspect Ratio هو نسبة طول الشاشة لعرضها وكلما زاد العرض بالصورة أصبحت الصورة افضل كما في الشاشات الحديثة .

رابعاً : Composition او التركيبة

عند العمل داخل أي من برامج التصميم فإنك سوف تقوم بالبداية بفتح ملف جديد أو

مشروع جديد والذي يسمى عادة بجميع البرامج New File ولكننا في برنامج الافتر إفيكت فإننا نتعامل مع تركيبة وذلك لعدة الخيارات التي تستطيع إستخدامها داخل التركيبة الخاصة بك فلن يقتصر الأمر على الصور او ملفات الفيديو أو الملفات الصوتية بل يمكنك أيضا إدخال رسومات من نوع Vector والتي قمت برسمها داخل برنامج الـ Illustrator وادخال صور من برنامج الفوتوشوب بامتداد Psd والتي تستطيع التحكم بها لاحقا كما قمت بصنعها على الفوتوشوب كطبقات مفصولة Layers وتستطيع القيام بتحريكها ببرنامج الافتر إفيكت وغيرها من الملفات التي تسطيع التعامل بها داخل البرنامج .

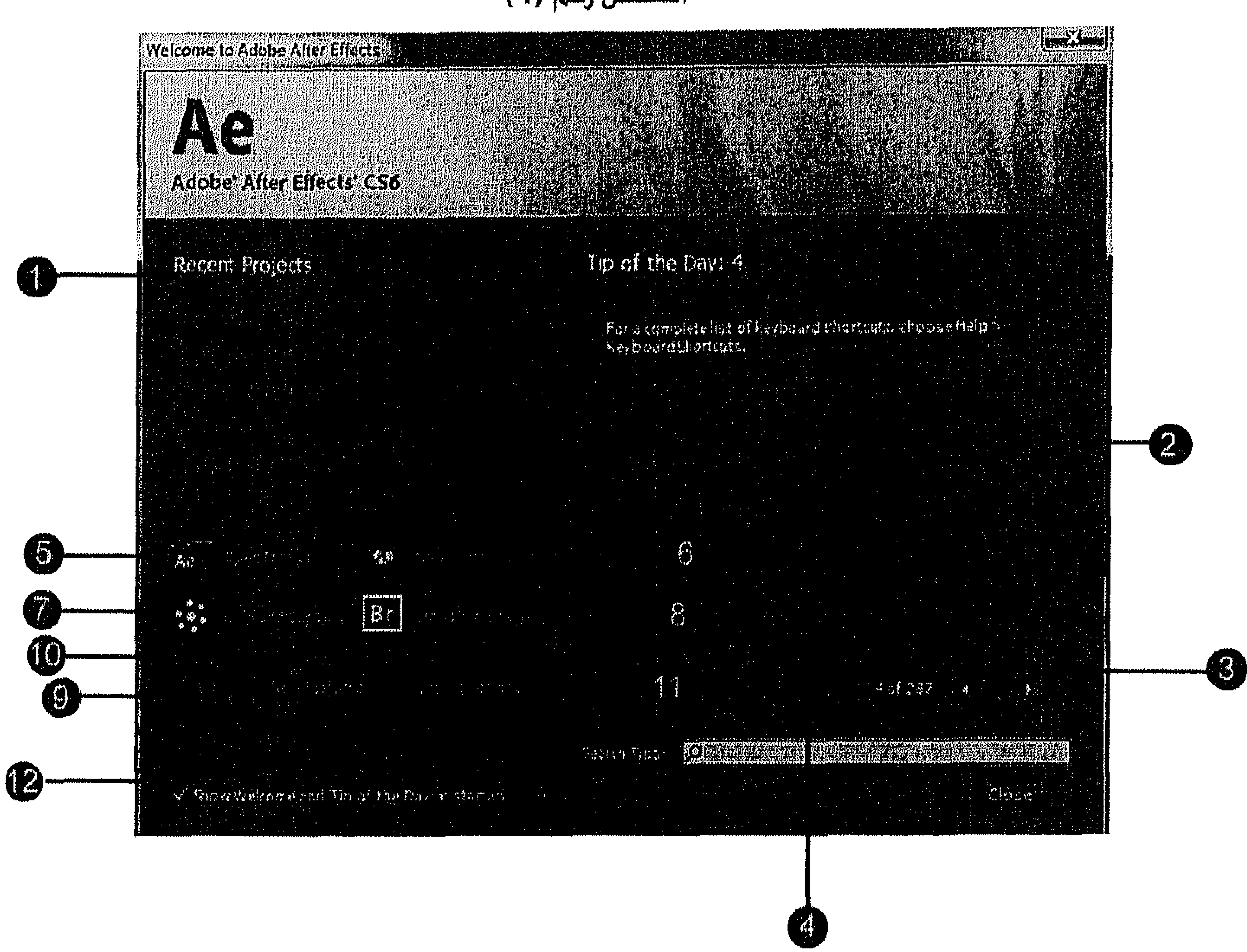
Adobe After Effects CS6 Chapter 2

مقدمة Introduction

التعرف على البرنامج ومساحة العمل :

عند فتح برنامج الأفتر إفيكت للمرة الأولى ستظهر لديك شاشة الترحيب كما تبدو بالشكل التالي :

الشكل رقم (4)



1- Recent Project : تقوم هذه القائمة البسيطة بتوفير الوقت والجهد عليك وذلك عبر إعطائك أسماء التراكيب الأخيرة التي قمت بفتحها وحفظها عوضاً عن قيامك بالبحث عنها في جهازك .

2- Tips of the Day : يقوم البرنامج بهذه النسخة بإعطائك نصائح وتعليمات خاصة بالعمل على البرنامج.

3- تستطيع رؤية التعليمات جميعها بالضغط على احد الأسهم المشار إليها للانتقال إلى التعليمات التالية الخاصة ببرنامج الأفتر إفيكت.

4- تستطيع من هذه الخانة البحث عن تعليمات تخص موضوع معين وذلك عن طريق كتابة كلمة من الكلمات الخاصة بالموضوع الذي تريد الاستفسار عن تعليماته فمثلا تستطيع كتابة Export في هذه الخانة وسوف يستعرض لك جميع التعليمات التي تحتوي هذه الكلمة بها .

5- open project : تستطيع من خلال هذه الأيقونة فتح أي ملف من الملفات الموجودة على جهازك الكمبيوتر بالضغط على هذه الخيار ومن ثم البحث عن الملف او التركيبة

التي تريد العمل عليها داخل البرنامج .

6- new coposition : تستطيع من خلال هذا الخيار أن تقوم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد وضعها لها من طول وعرض وعدد فريمات وما إلى ذلك .

7- design center : تستطيع الدخول لموقع شركة ادوبي من هذا الخيار وذلك لرؤية مجموعة من الدروس التعليمية وتنزيل القوالب (مجموعة من التصاميم الجاهزة للإستخدام والقابلة للتعديل) والقيام بأمور أخرى على موقع الشركة .

8- browse templates : عند تحميل برنامج الأفتر إفيكت على جهازك الكمبيوتر فسوف تقوم بتحميل البرنامج بالإضافة إلى مجموعة من القوالب (مجموعة من التصاميم الجاهزة للإستخدام والقابلة للتعديل) وذلك لاستخدامها والتعديل عليها أو الإطلاع على إمكانيات البرنامج قبل البدء بالعمل عليه .

9-help : تستطيع من هذا الخيار ان تقوم بفتح ملف المساعدة للإجابة عن أي أسئلة تختص بالبرنامج .

10- new features : عند الضغط على هذه الأيقونة سوف تظهر لديك صفحة إنترنت من موقع الشركة المنتجة للبرنامج للإشارة بكل ماهو جديد في البرنامج وما الذي سوف يقومون بتطويره وتعديله داخل البرنامج في المستقبل .

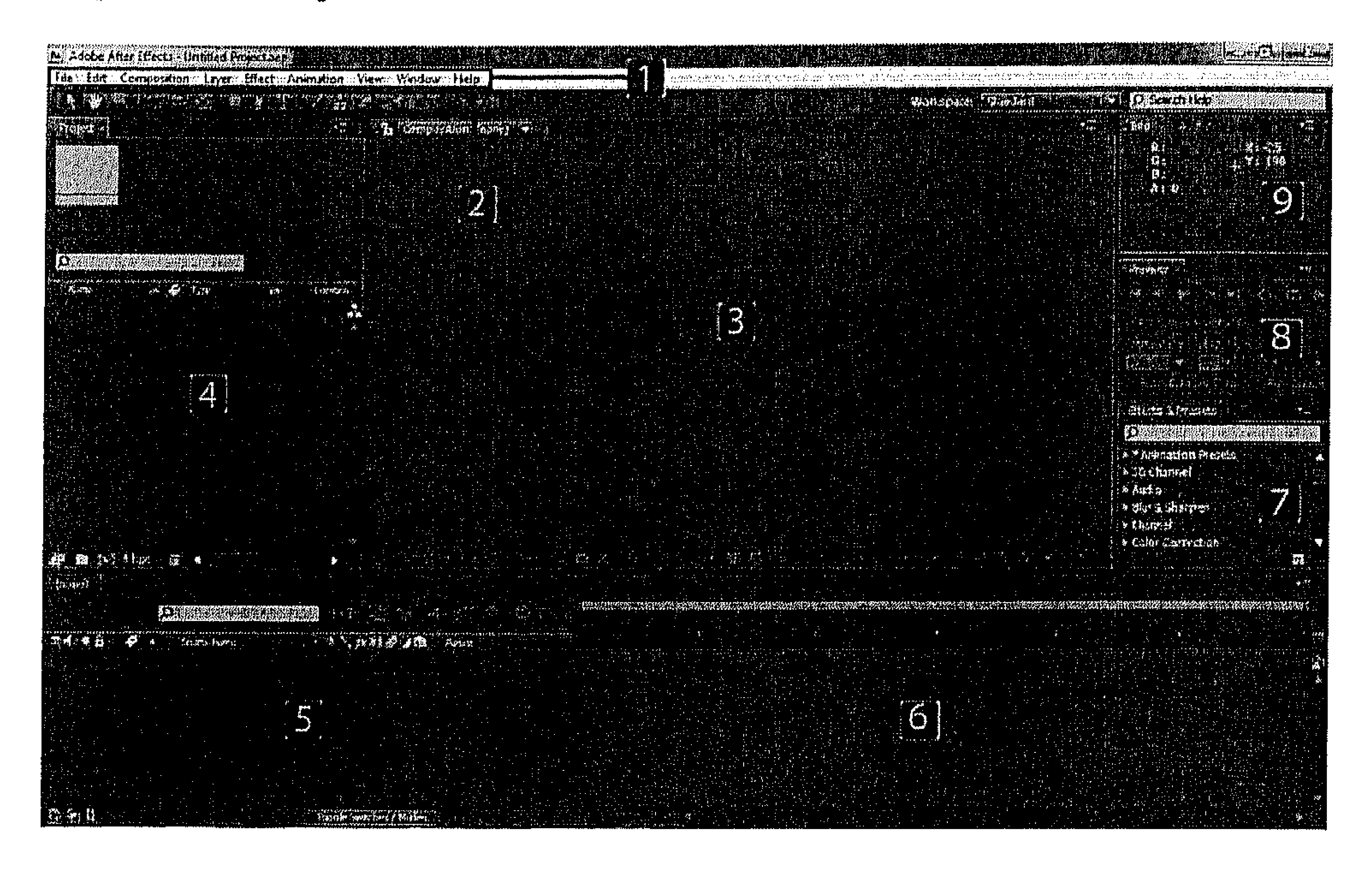
11- video tutorials : من هنا تستطيع الدخول للموقع الخاص بتعليم تقنيات البرنامج والحملة بواسطة مدربين معتمدين لدى شركة أدوبي

12- من الإضافة المشار إليها بالرقم 12 فإنك سوف تستطيع بتفعيل شاشة الترحيب عند فتح البرنامج دائما أو تستطيع إغلاقها وعدم إظهارها عند فتح البرنامج وبدء العمل .

....

الشكل رقم (5)

عند إغلاق شاشة الترحيب سوف تظهر لديك **نافذة البرنامج** كما في الشكل التالي



1- menu bar : ويحتوي هذا الشريط على الأوامر الخاصة بالبرنامج من إنشاء وتعديل التراكيب إلى التعامل مع الطبقات وإضافة التأثيرات وغيرها التي سوف يتم شرحها لاحقا .

2- tool bar : صندوق الأدوات الخاص بالبرنامج والذي يحتوي على مجموعة من الادوات التي سوف تقوم باستخدامها في الخدع والتعديلات التي سوف تقوم بها بالبرنامج .

3- composition screen : والتي داخلها سوف تظهر لديك النتيجة النهائية للعمل ومنها أيضا تستطيع التحكم بالعناصر واختيارها وتحديدها . أي إن هذه الشاشة هي الشاشة التي سوف تستطيع منها رؤية النتيجة ومنها أيضا تستطيع التحكم بالعناصر التي لديك .

4- project panel :

5- layer panel : من هذه القائمة تستطيع التحكم بخصائص الطبقات من إظهار وإخفاء للطبقات وتحريك الطبقات ونقلها فوق بعضها البعض ومنها سوف تقوم بإضافة مفاتيح التحريك والتعديل على خصائص التعديل .

6- time line : ومنه تستطيع التنقل بالمؤشر الزمني للانتقال إلى المكان الذي تحتاج للتعديل او الإضافة عليه ومن هذا الشريط سوف يظهر لديك جميع الخصائص التي تمكنك من تغيير القيم الزمنية للتركيبة التي تقوم بالعمل عليها

7- effect and presets : ومن هذه القائمة تستطيع البحث عن اي تاثير موجود في البرنامج عبر كتابة إسم التأثير أو جزء منه ومن ثم الضغط على إسم التأثير وسحبه وتفعيله على الطبقة التي تريد التأثير عليها .
8- Preview : ومن هذه القائمة سوف تقوم بتشغيل التركيبة لتستطيع رؤية ما قد فعلت وتستطيع القيام بمهام اخرى كتغيير عدد الفريمات ودرجة الوضوح للعرض فقط من دون التأثير على الملفات الأصلية .
9- info : تمكنك هذه القائمة من معرفة خصائص العنصر الذي قمت باختياره وذلك بالضغط عليه لإعطائك معلومات خاصة بهذا العنصر مثل موقعه داخل التركيبة وامتداده وطوله وعرضه وما إلى ذلك .

وهذه ليست جميع قوائم هذا البرنامج ولك مساحة العمل التي سوف تقوم باختيارها سوف تقوم بفتح مجموعة من القوائم المختصة بمساحة العمل التي تريد العمل عليها ، فمثلا عند العمل على تركيبة تحتوي رسوم متحركة سوف تقوم بتغيير مساحة العمل لتظهر لديك النوافذ الخاصة بالتحريك والرسوم وعند العمل على الخدع السينمائية سوف تختار مساحة العمل الخاصة بالتاثيرات وتستطيع تغيير مساحة العمل داخل البرنامج بطريقتين وهما كالتالي :

- من صندوق الادوات الذي قمت بالإشارة إليه سابقاً بالرقم 2 ستجد الخيار التالي

Workspace: Standard
All Panels
Animation
Effects
Minimal
Motion Tracking
Paint
Standard
Text
Undocked Panels
New Workspace...
Delete Workspace...
Reset "Standard"...

وعند الضغط على السهم الموجود بجانبه ستلاحظ وجود مجموعة من الخيارات التي تستطيع العمل بها وفي الصور الظاهرة قد تلاحظ أنني قد قمت باختيار مساحة العمل الإفتراضية standard . وتستخدم هذه القائمة أيضا لإعادة مساحة العمل التي تقوم بالعمل عليها للحالة الأصلية في حالة انك قمت بأي تعديلات لها وذلك بالضغط على الخيار Reset من مجموعة الاوامر السفلية وستلاحظ تغير الكلمة المرافقة لـ Reset حسب مساحة العمل التي تقوم بالعمل باستخدامها .

أما الطريقة الثانية لاختيار مساحة العمل او تخصيصها بالذهاب من شريط الأوامر إلى window ومن ثم work space وستظهر لديك قائمة مشابهة للسابقة .

Adobe After Effects CS6 Chapter 3

Create New Composition and Modify it

إنشاء تركيبة جديدة والتعديل على خصائصها

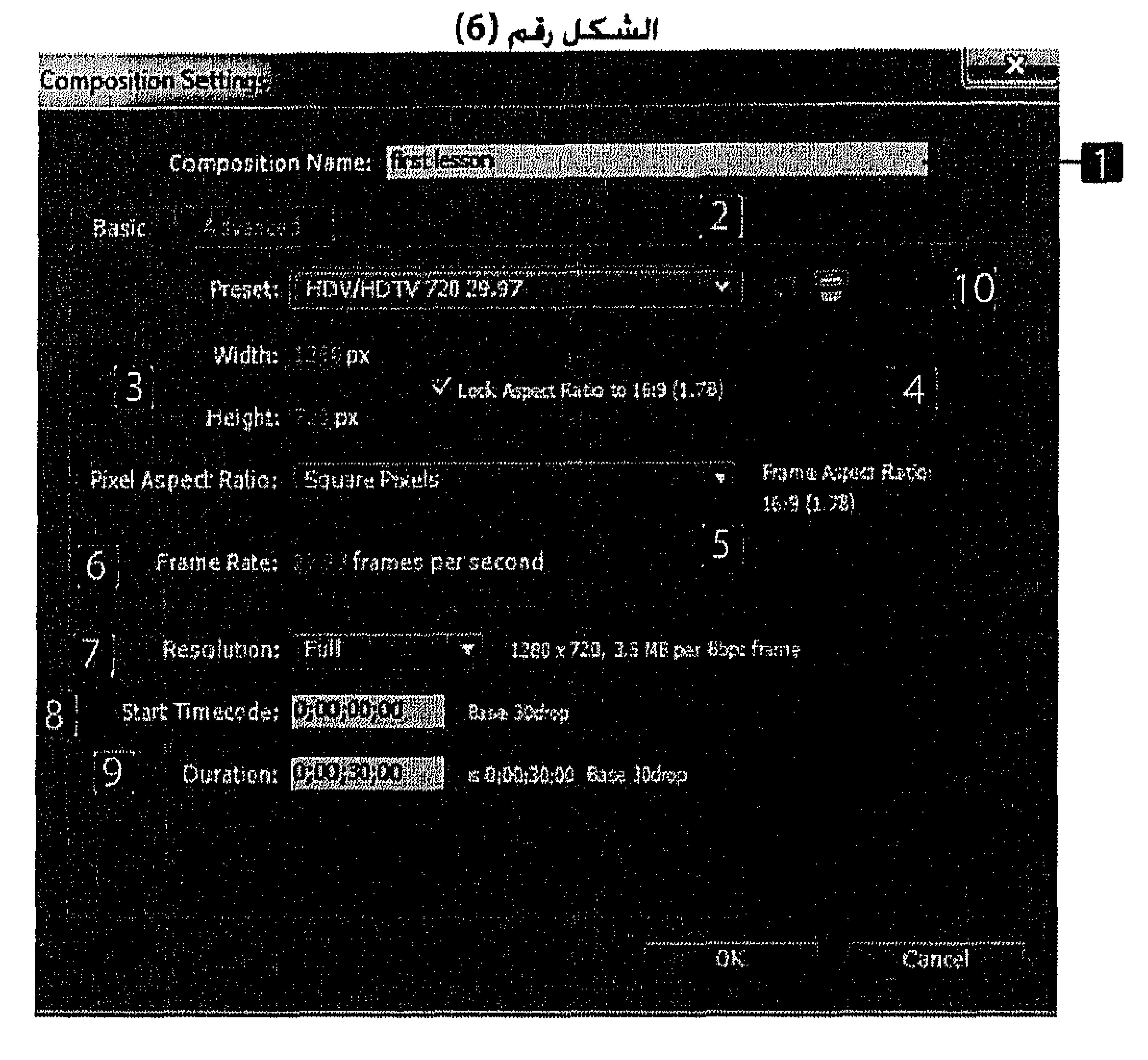
إنشاء تركيبة جديدة والتعديل على خصائصها :

عند البدء بالعمل على البرنامج سوف تبدو القوائم جميعها باهتة اللون وذلك لعدم وجود تركيبة للعمل عليها ، وسنقوم الآن بفتح تركيبة ومن ثم سنقوم بالتعديل على خصائصها وذلك كالتالي :-

1- من شريط الأوامر الذي قمت بالإشارة غليه بالفصل السابق بالرقم 1 قم بالذهاب إلى composition

2- قم باختيار new composition أو قم بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد ctrl+N لتظهر لديك النافذة التالية

الشكل رقم (6)



1- composition name : إسم التركيبة التي تريد إنشاءها وهنا قمت بتسمية التركيبة بـ first lesson

2- preset : وتحتوي هذه القائمة على مجموعة شاملة لجميع امتدادات الفيديو المستخدمة في جميع القنوات والشركات وهنا قمت باختيار HDV/HDTV 720 29.97

3- طول وعرض التركيبة المراد فتحها وتوضع المقاسات بالبكسل

4- aspect ratio : نسبة طول التركيبة بالنسبة للعرض وتستطيع وضع القفل لتبقى النسبة بين الطول والعرض ثابتة مهما قمت بتغيير احد الابعاد .

5- pixel aspect ratio : شكل البكسلات المكونة للتركيبة التي ستقوم بفتحها وحاول أن تختار دائما البكسلات بالشكل المربع .

6- frame rate : عدد اللقطات أو الفريمات التي سوف يعرضها بالثانية الواحدة وعند

اختيار احدى امتدادات الفيديو سوف يعطيك الفريم ريت الافتراضي بهذا الامتداد

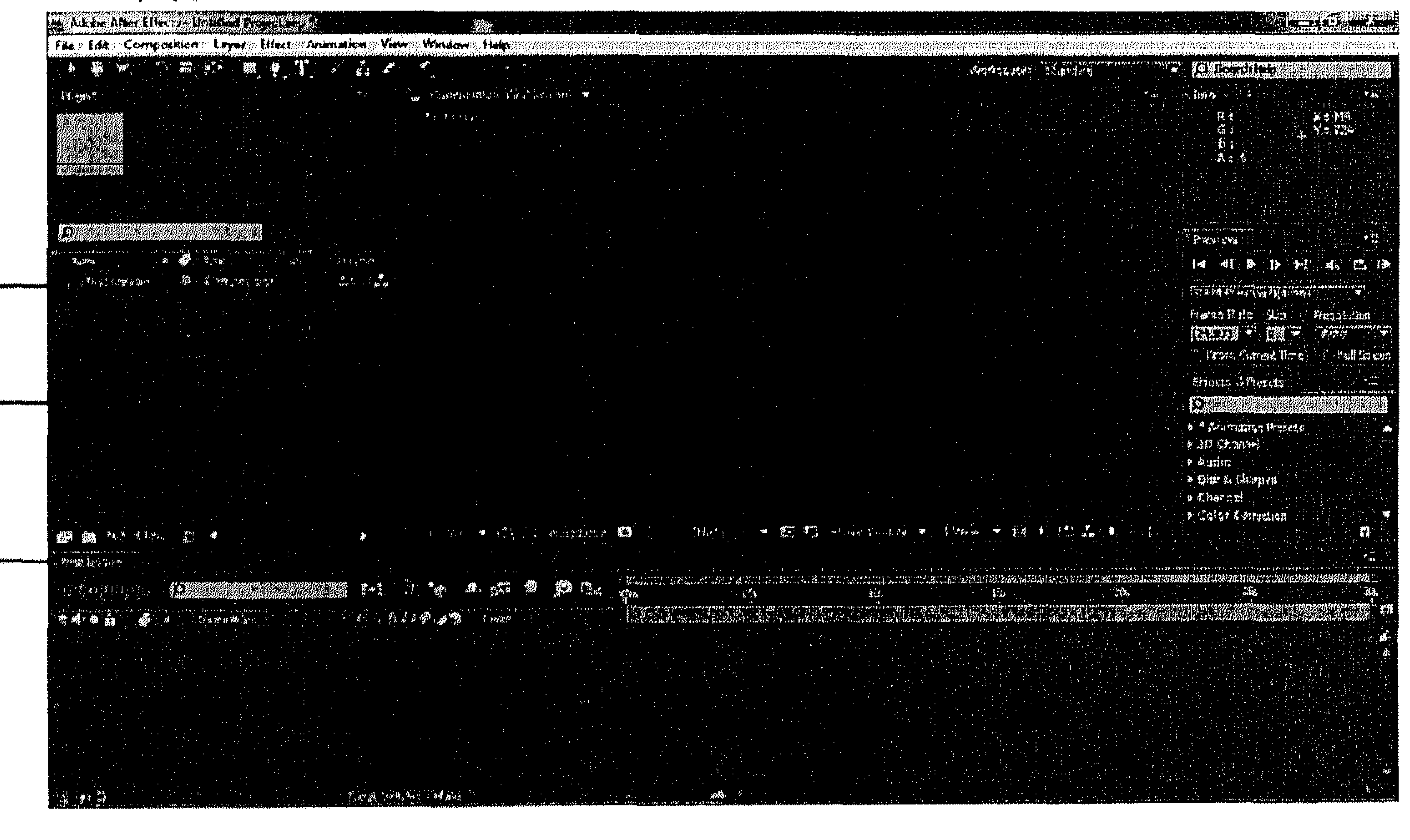
7- resolution : الوضوح وكلما زدنا بالقيمة الرقمية للوضوح زاد حجم الملف وأصبح حملاً على جهازك الكمبيوتر ولكن بنفس الوقت يزيد وضوح التركيبة والعكس صحيح .

8- start timecode : من هنا تستطيع اختيار بداية الوقت الزمني للتركيبة فعند وضعك بهذه الخانة مثلا 15 ثانية فسيبدا وقت المشروع من الثانية الخامسة عشر وبعدها السادسة عشر وحتى انتهاء وقت التركيبة ولكن بشكل عام حاول ان تجعل التوقيت يبدا دائما من الصفر

9- duration : مدة التركيبة الزمنية كاملة وفي الصورة السابقة قمت بتعيين وقت التركيبة 30 ثانية .

بعد الإنتهاء من الإعدادات الخاصة بالتركيبة قم بالضغط على ok وستظهر لديك مساحة العمل كما في الشكل التالي :

الشكل رقم (7)



لاحظ بأنه قد تمت إضافة ملف التركيبة داخل قائمة المشروع وقد تم فتحها تلقائيا بجميع النوافذ كنافذة الطبقات ونافذة الإستعراض الرئيسية وهذا يعني بأنك الآن تعمل داخل التركيبة التي قمت بفتحها المسماة لدي هنا بـfirst lesson

التعديل على التركيبة في الأفتر إفيكت

عند قيامك بفتح تركيبة جديدة وبعد أن قمت بفتحها وأردت التعديل في إعداداتها قم بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه قم بالتالي

Composition >composition settings

وسوف يقوم البرنامج بفتح نافذة مشابهة لنافذة إنشاء تركيبة جديدة لتقوم بالتعديل عليها .

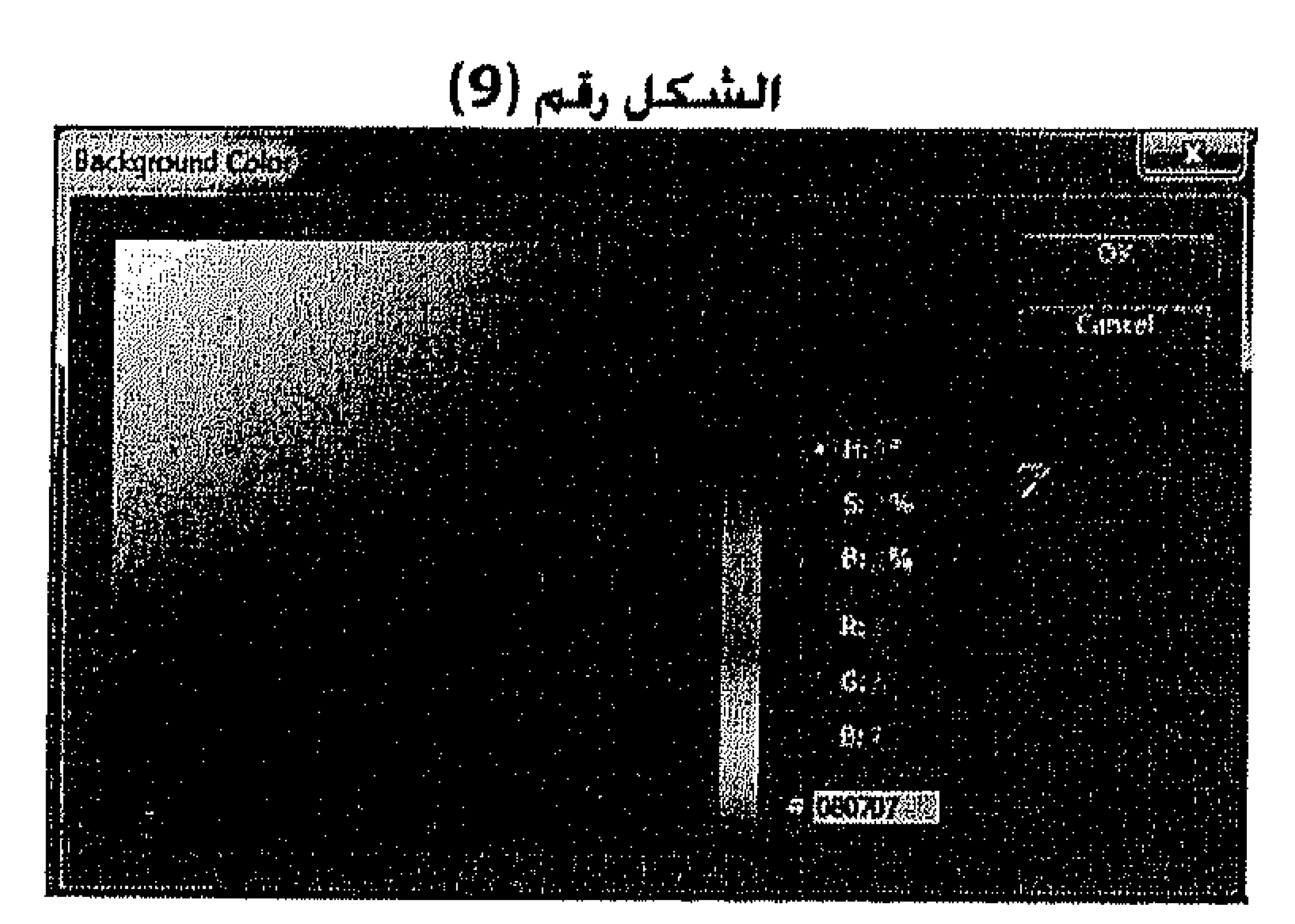
- لتغيير لون الخلفية في التركيبة قم بالذهاب إلى التالي من شريط الأوامر

Composition >background color

الشكل رقم (8)



الشكل رقم (9)



وستظهر لديك النافذة المشار إليها بالشكل رقم 8 ومنها قم بالضغط على المربع الذي باللون الأسود لتقوم باختيار اللون من الشكل رقم 9 أو قم باختيار اللون من أي صورة موجودة لديك بالتركيبة بالضغط على الأيقونة التي تحتوي رسمة القطارة قم بالضغط على أي جزء من صورة تحتاج أن تاخذ نفس لونها ومن ثم قم بالضغط على Ok من الكيبورد وسيقوم البرنامج تلقائيا بتغيير لون الخلفية .

....

ملاحظات مهمة

عند العمل بأي تركيبة على برنامج الافتر إفيكت سوف تحتاج لأن تقترب من التركيبة لترى التفاصيل بشكل أوضح ليسهل عليك التحكم بالأشكال والخصائص التي تريد العمل عليها وهنالك مجموعة من الإختصارات المساعدة لتستطيع التنقل بين انحاء التركيبة وهي كالآتي :

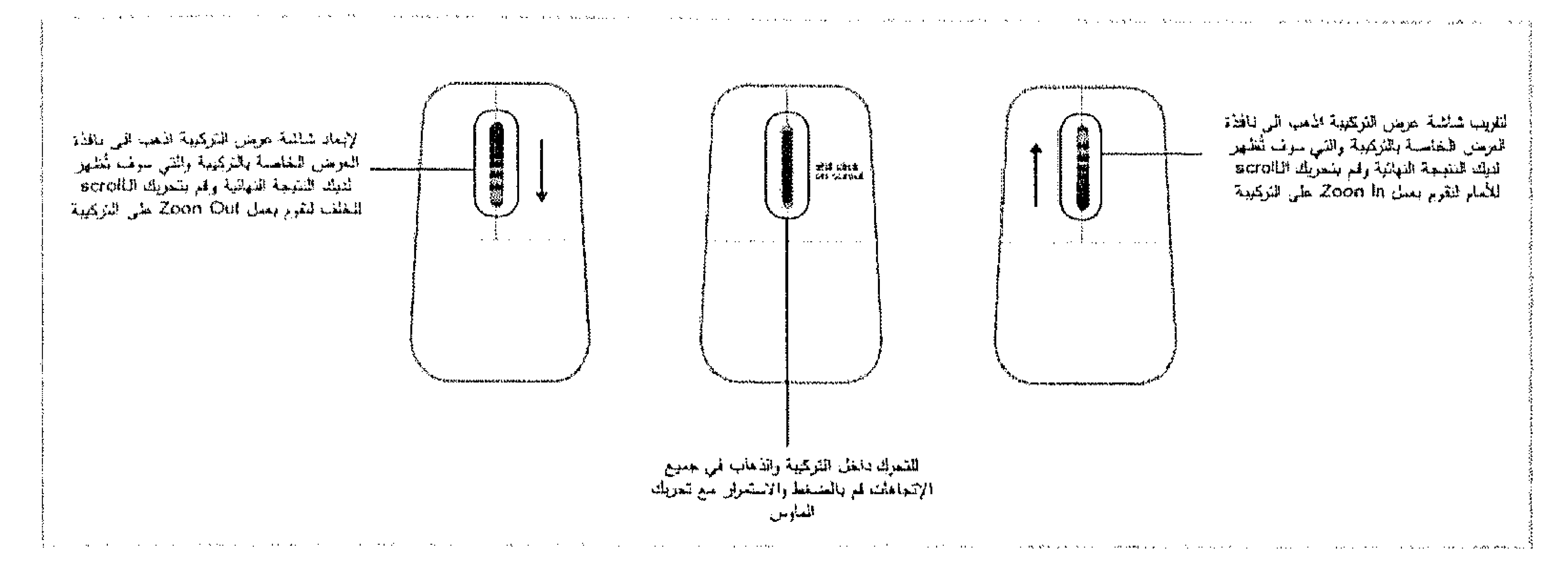
click on scroll مع الإستمرار للتحرك داخل التركيبة

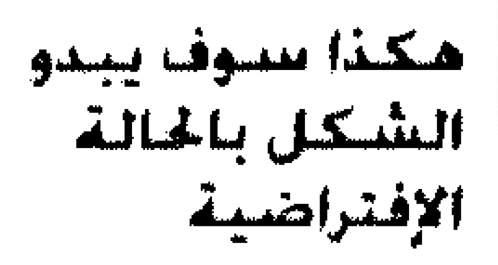
scroll forward لتقريب التركيبة لعين الناظر أو لعمل zoom in

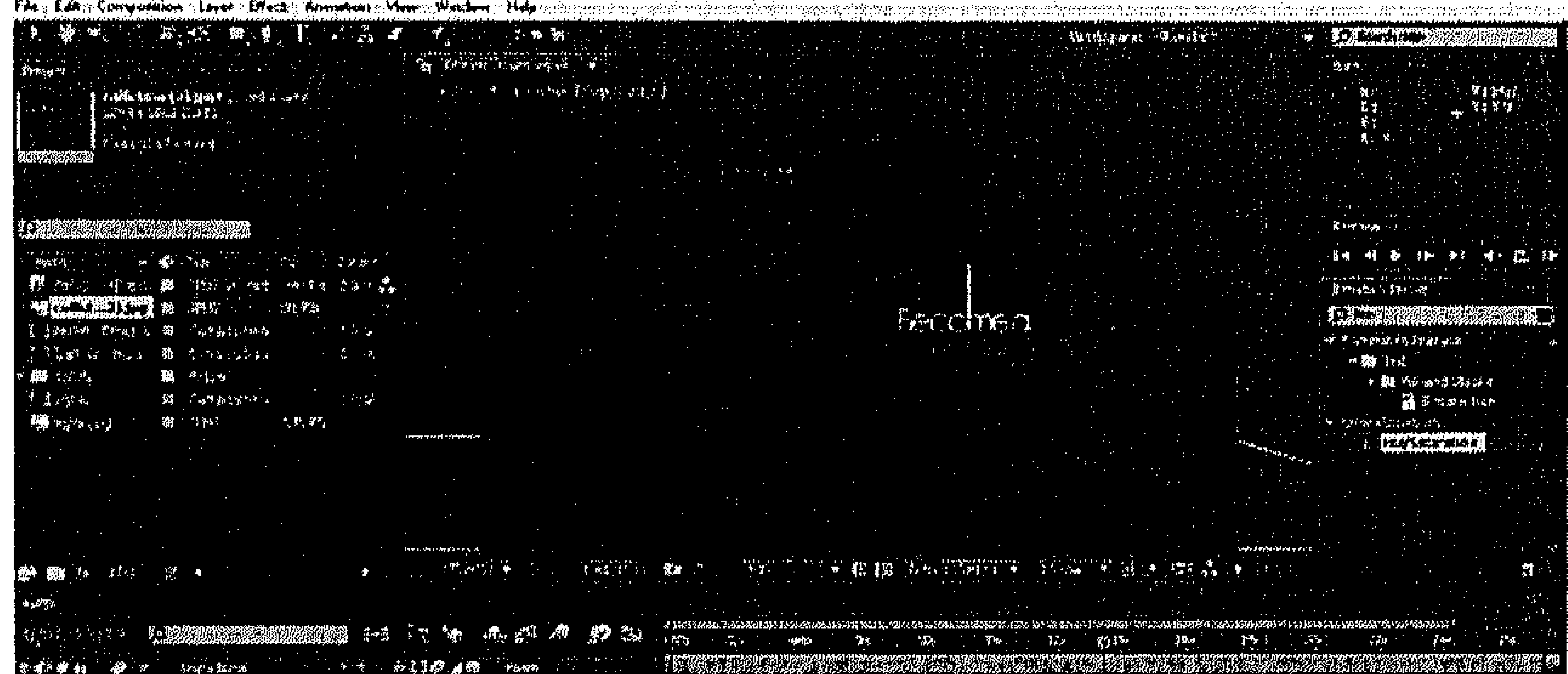
scroll Backward لإبعاد التركيبة عن عين الناظر أو لعمل zoom out

انظر إلى الشكل التالي :

الشكل رقم (10)



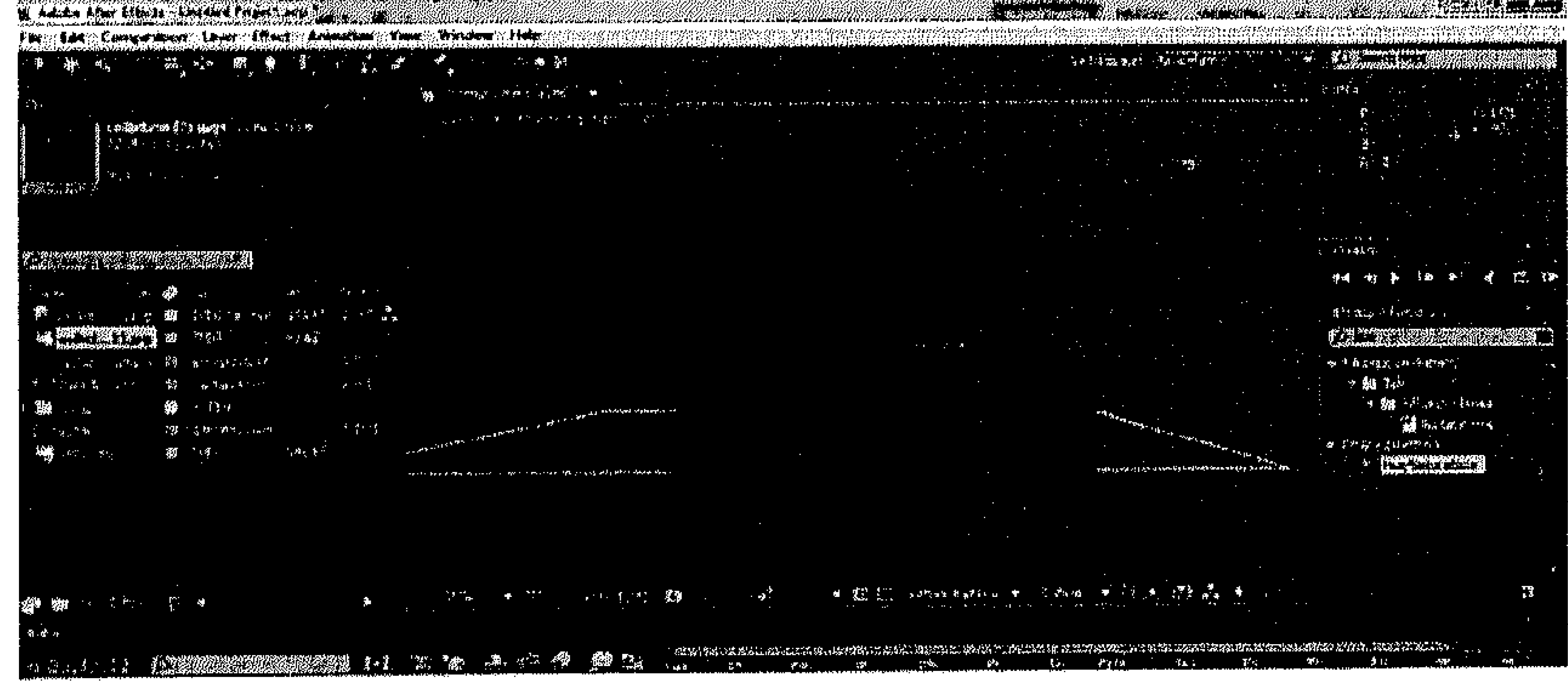

هكذا سوف يبدو الشكل بالحالة الإفتراضية



بعد ان تقوم تقريب شاشة العرض zoom in



بعد ان تقوم بإبعاد شاشة العرض zoom out



Adobe After Effects CS6 Chapter 4

Importing File to Composition

إستيراد ملفات للبرنامج ووضعها بالتركيبة

إستيراد ملفات داخل برنامج After Effects

عند العمل ببرنامج الأفتر إفيكت تستطيع العمل فقط داخل البرنامج لكنك غالبا ما ستحتاج إلى ملفات اخرى كملفات الصور والملفات المرسومة وأخرى تم ذكرها سابقا ،وفي هذه الحالة سوف تقوم بتجميع الملفات التي تحتاجها للعمل في التركيبة الخاصة بك داخل ملف التركيبة .

كيفية إستيراد الملفات وحفظها في مجلدات خاصة بها .

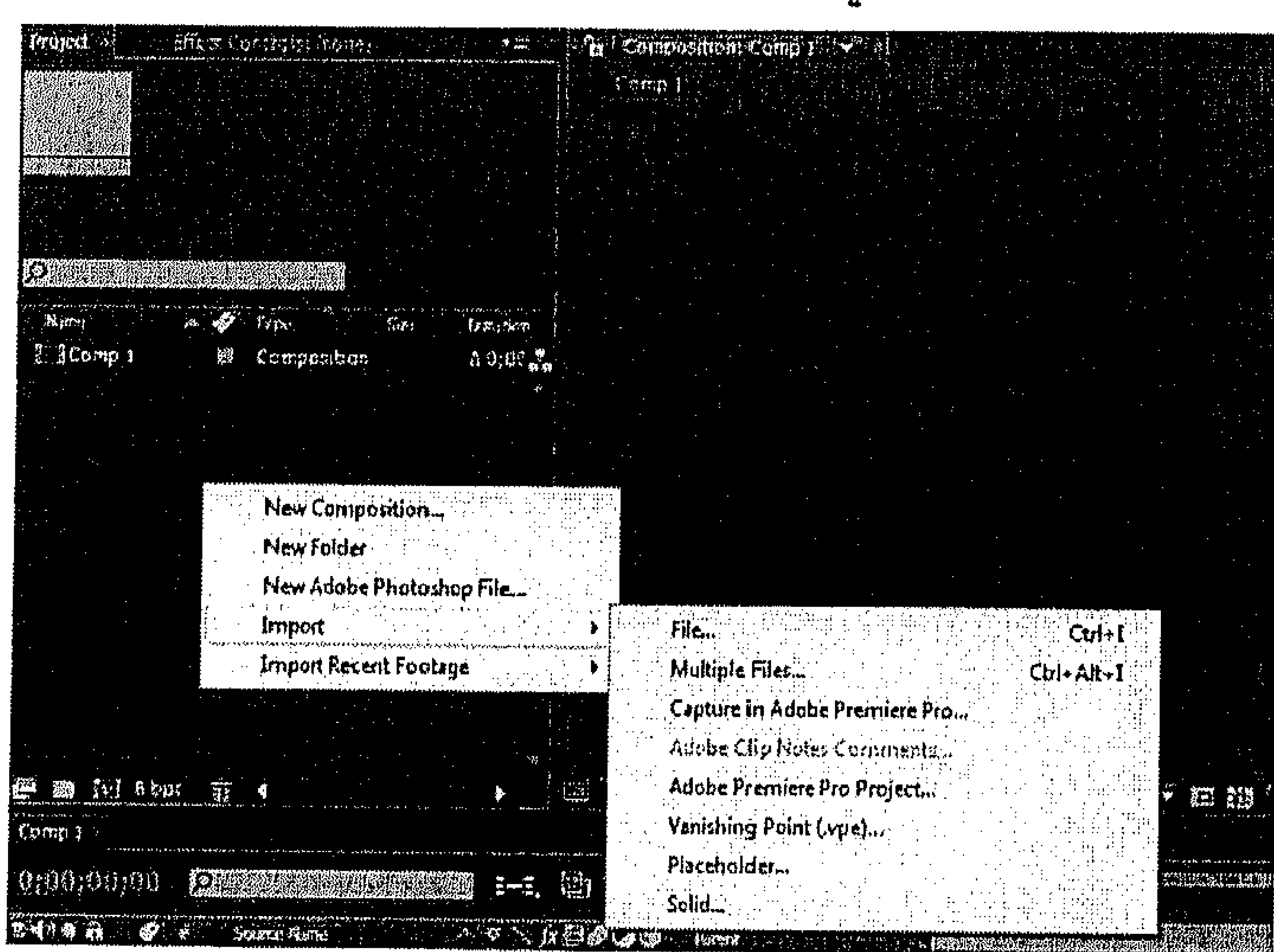
هناك انواع من الاستيراد وسوف أقوم بتقسيمها كالتالي

1- استيراد ملفات الفيديو والصوت

اذهب إلى قائمة التركيبة والتي رمزنا لها في البداية بالرقم 4 ومن ثم إضغط الزر الايمن للماوس واختر التالي right click > import > file وتستخدم هذه الطريقة لاختيار ملف أحادي كملف فيديو أو ملف صوتي ومن ثم تريد البدء بالعمل عليه فبعد اختيار الملف سوف تغلق نافذة الاختيار أما عند تكرار نفس الخطوات ولكن الخطوة الاخير بدل أن نختار file سوف نقوم باختيار multiple files ومن هذا الخيار سوف تستطيع انتقاء الملفات التي تريد إدخالها للمشروع أو التركيبة الخاصة بك عن طريف فتح شاشة الاختيار واختيار الملف وبعد الضغط على ok ستجد أن الملف قد تمت إضافته للملفات التركيبة وقام البرنامج تلقائيا بفتح نافذة الاختيار مرة اخرى حتى تنتهي من ادخال الملفات .

right click > import > multiple files

تستطيع أيضا من الخيار الأول إدخال مجموعة من الملفات باختيارها بالضغط على ctrl من الكيبورد . انظر الشكل التالي

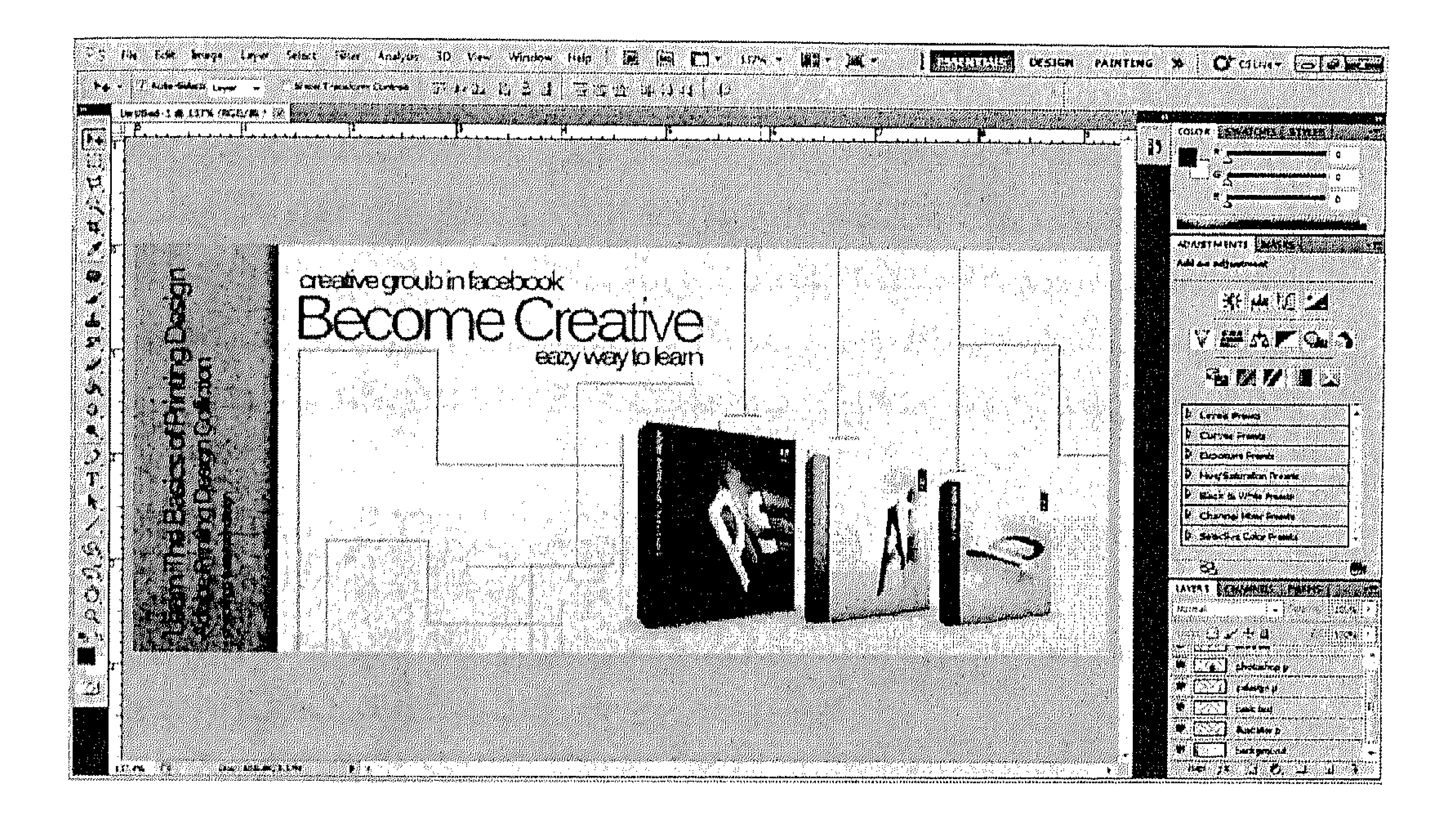


1- استيراد ملفات الفوتوشوب بامتداد PSD كطبقات

كما نعلم فإن برامج التصميم والمونتاج جميعها مترابط مع بعضها البعض وخصوصا البرامج المنتجة من قبل شركة adobe فهي مترابطة بشكل يسمح لك بإنشاء التراكيب على برنامج وتحريكها وإضافة التأثيرات على برنامج .

فأحيانا سوف تقوم بإنشاء ملفات باستخدام الفوتوشوب وإدخالها إلى برنامج الأفترافيكت كطبقات منفصلة لتستطيع تحريكها .

- في البداية قم بإنشاء مشروع باستخدام برنامج الفوتوشوب ومن ثم قم بحفظه على جهازك بامتداد psd . لاتنس أن تقوم بتسمية الطبقات لكي لا تواجه أية مشاكل عند إختيار الطبقات

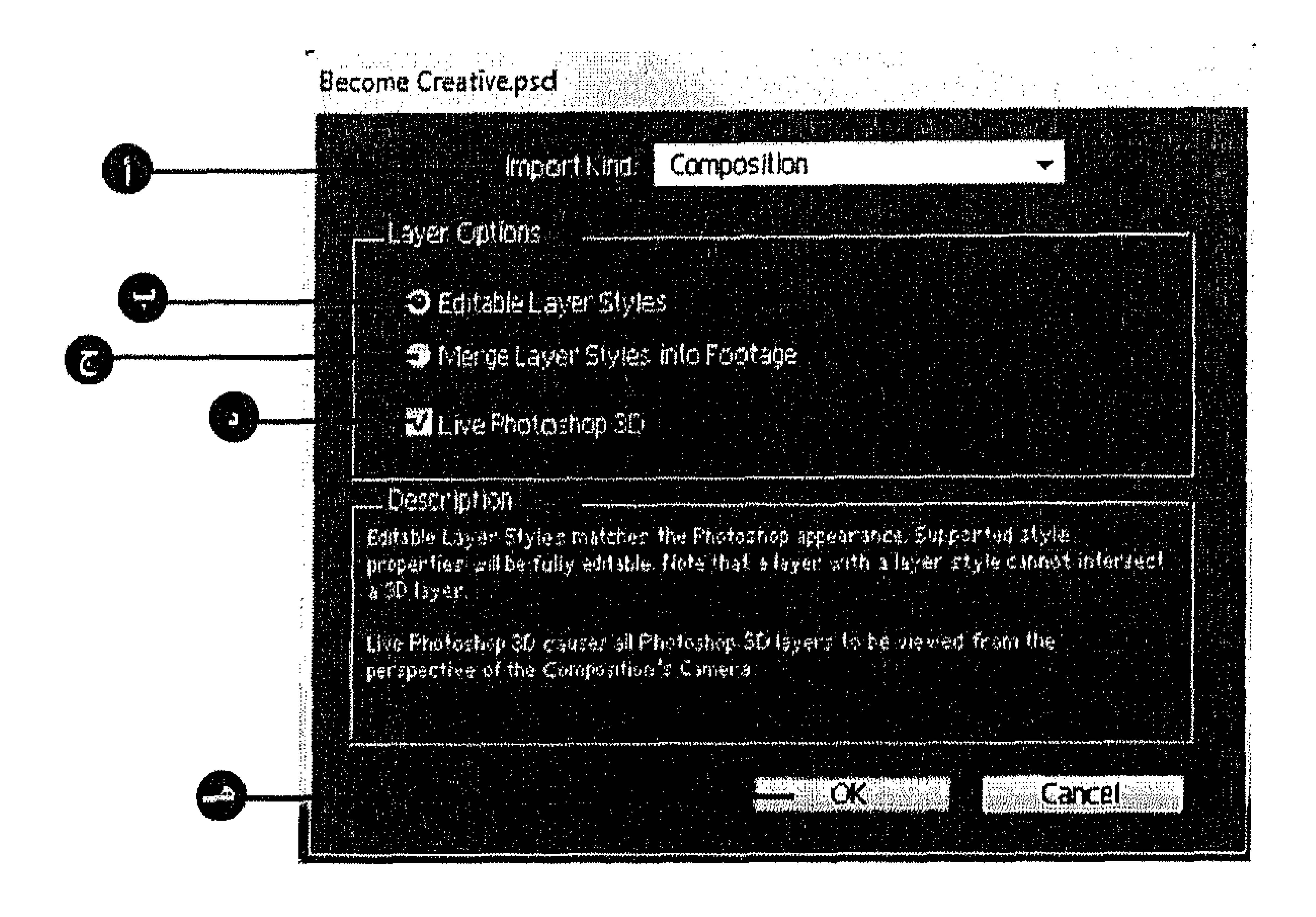


في الصورة السابقة قمت بتصميم بسيط باستخدام الفوتوشوب ، لاحظ وجود الطبقات مفردة ولم تدمج وكل طبقة لها إسم خاص بها .

- ملاحظة :

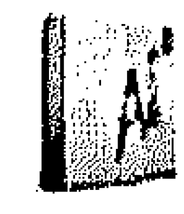
عند حفظ ملفات الفوتوشوب بامتداد psd يجب ان تظهر الأيقونة الخاصة بها بهذا الشكل

- قم الآن بفتح برنامج الأفتر إفيكت ومن ثم right click > import > file وقم باختيار ملف الفوتوشوب الذي قمت بصنعه .
وعند اختياره والضغط على ok ستظهر لديك النافذة التالية .

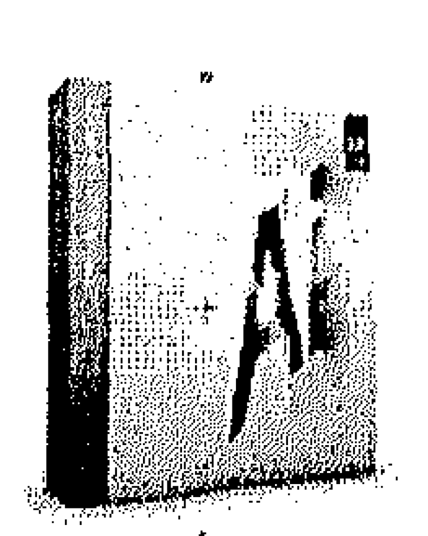


أ- import kind نوع الإستيراد وهنالك ثلاثة خيارات تستطيع إختيار إحداها وهي
footage هنا سوف يقوم البرنامج بدمج الطبقات معا واظهار الملف كطبقة واحدة
composition من هذا الخيار سوف يقوم البرنامج بإدخال الطبقات منفصلة ولكن مقابض التحويل الخاصة بالشكل ستكون بحجم الخلفية كما تبدو الصور التي بالأسفل
composition-cropped layers هذا الخيار الأفضل للإستخدام فعند اختياره سوف يعطيك الطبقات منفصلة ومقابض التحويل الخاصة بالشكل ((المقابض التي تستطيع منها تكبير الشكل وتدويره)) بحجم الشكل ذاته وليس الخلفية .

هكذا سوف تبدو مقابض التحويل الخاصة بالطبقات عند استخدام الخيار composition



هكذا سوف تبدو مقابض التحويل الخاصة بالطبقات عند استخدام الخيار composition-cropped layers



ب - editable layer styles تعديل التنسيقات التي قمت بوضعها على برنامج الفوتوشوب داخل برنامج الأفتر إفيكت أو إلغاءها .

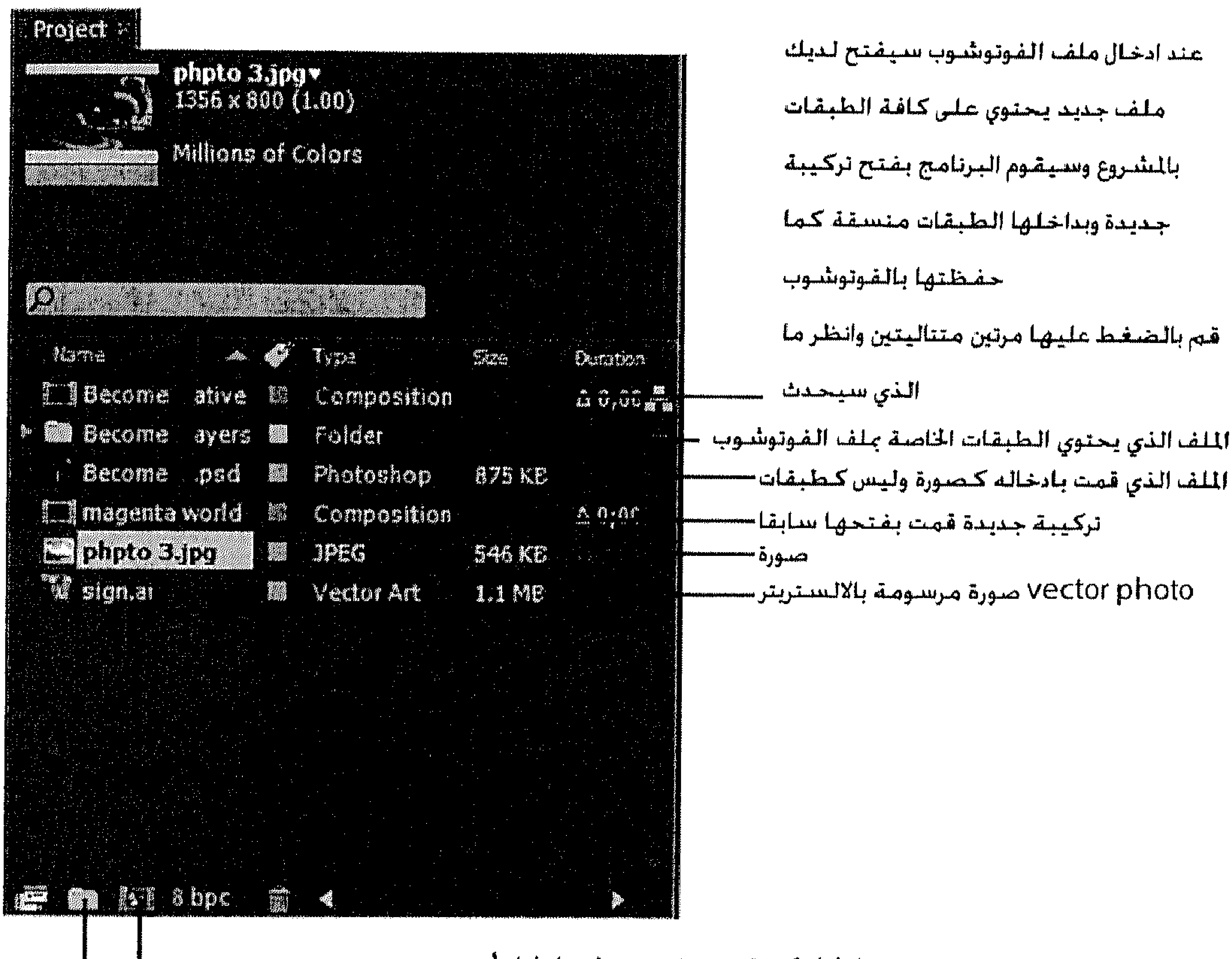
ج - دمج التنسيقات مع الطبقات قبل إستيرادها إلى الأفتر إفيكت .

د - تفعيل التعديلات والخصائص التي تدعم الأشكال ثلاثية الأبعاد داخل برنامج الفوتوشوب .

هـ - تفعيل الخيارات التي قمت بادخالها سابقا وفتح التركيبة .

....

عند استيراد الملفات من أي نوع كانت ستظهر لدي قائمة التركيبة كما في الشكل التالي والتي قمت مجموعة من أنواع الملفات بها لكي ترى الفرق .



Adobe
After Effects CS6
Chapter 6

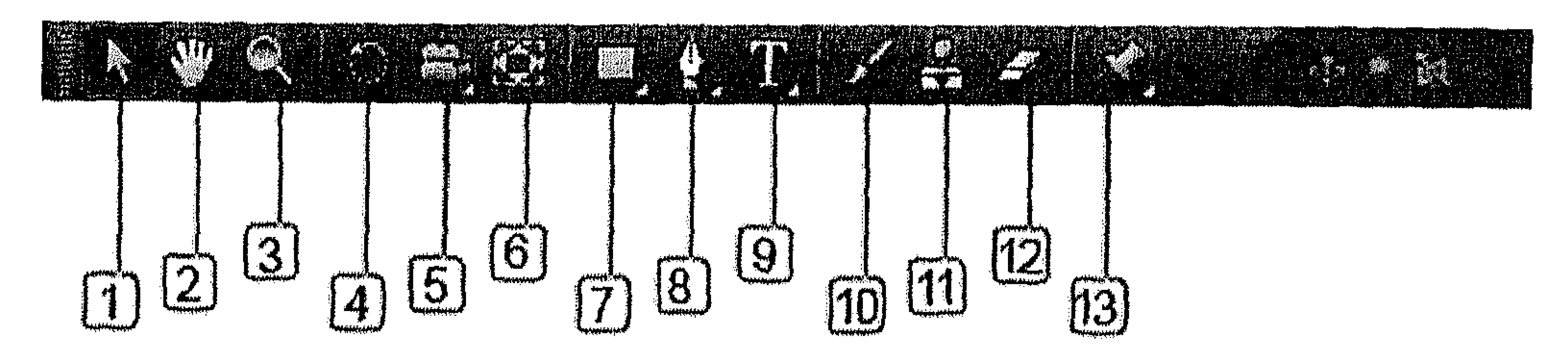
Toolbar, Drawing and Painting

صندوق الادوات، وأدوات الرسم

صندوق الأدوات Tool Bar

صندوق الأدوات الخاص ببرنامج الأفتر إفيكت يحتوي على الكثير من الأدوات المساعدة لك برسم الأشكال والأقنعة والتي سوف تستخدمها أيضا لرسم الأشكال البسيطة والمعقدة أيضا داخل البرنامج كما يحتوي صندوق الأدوات على أدوات مفيدة جدا بتحريك الرسوم المتحركة والتي ميزته وجعلت منه برنامجاً رائداً في عالم الرسوم المتحركة . سأقوم بهذا الفصل بشرح مجموعة من الأدوات بشكل تفصيلي والأخرى سأقوم بشرحها عند البدء بأي مشروع باستخدام البرنامج .

انظر إلى الادوات التي بالصورة التي بالأسفل ولاحظ وجود سهم صغير بلون أبيض بالزوايا السفلية لبعض من الأدوات وهذا يفيد بوجود أكثر من أداة داخل هذه الأيقونة وهذه الأدوات الموجودة داخل الأيقونة الرئيسية هي أدوات تفيد نفس الموضوع . قم بالضغط على إحدى هذه الأيقونات مطولاً وستظهر لديك باقي الأدوات .



Selection Tool -1

من أهم أدوات البرنامج والتي ستعود لاستخدامها لتحديد طبقة معينة بالضغط عليها ومن ثم الضغط والسحب لتغيير موقها داخل التركيبة وتستطيع تفعيلها بطريقتين إما بالضغط عليها بزر الماوس الأيسر أو بالضغط من الكيبورد على حرف(V) .

Hand Tool -2

باستخدام هذه الأداة أن تتحكم بمكان تواجد شاشة العرض التي تبدو أمامك وخاصة بعد استخدام أداة التكبير والتصغير لتستطيع التنقل بحرية داخل التركيبة التي قمت بصنعها . وتستطيع استخدامها كالتالي قم باختيار الأداة من صندوق الادوات أو بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد (H) ومن ثم قم بالضغط وسط التركيبة ثم حرك الماوس باي اتجاه ولاحظ ما الذي سيحدث .

Zoom Tool -3

قم بالضغط على الأيقومة الخاصة بهذا الأداة لاختيارها ومن ثم قم بالضغط وسط شاشة عرض التركيبة ليقوم البرنامج بتكبير الصورة .ولكي تستطيع استخدام الأداة بطريقة عكسية قم بنفس الخطوات ومن ثم قم بالضغط على Alt من الكيبورد ليقوم

البرنامج بإبعاد شاشة عرض التركيبة .

Rotation tool -4

سوف تتمكن من خلال هذه الأداة أن تقوم بتغيير زاوية دوران أي شكل او أي طبقة من الطبقات وذلك باختيار الأداة من صندوق الأدوات أو بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد (H) ومن ثم قم بتفعيل الطبقة أو الشكل المراد تغيير زاوية دورانه ومن ثم قم بالضغط على زر الماوس الأيسر وقم بتحريك الماوس أثناء الضغط عليه وسيقوم البرنامج بتغيير زاوية الشكل أو دورانه حول نقطة الإرتكاز .

قد لاحظت عند استخدام هذه الأداة بأن الدورا الذي تقوم به يتم عشوائياً بدون أي زوايا محددة وتستطيع بالضغط على shift من الكيبورد أن تحصل على دوران بقيم محددة مثل 45 -90 -180 -270- 360

Unified Camera Tool -5

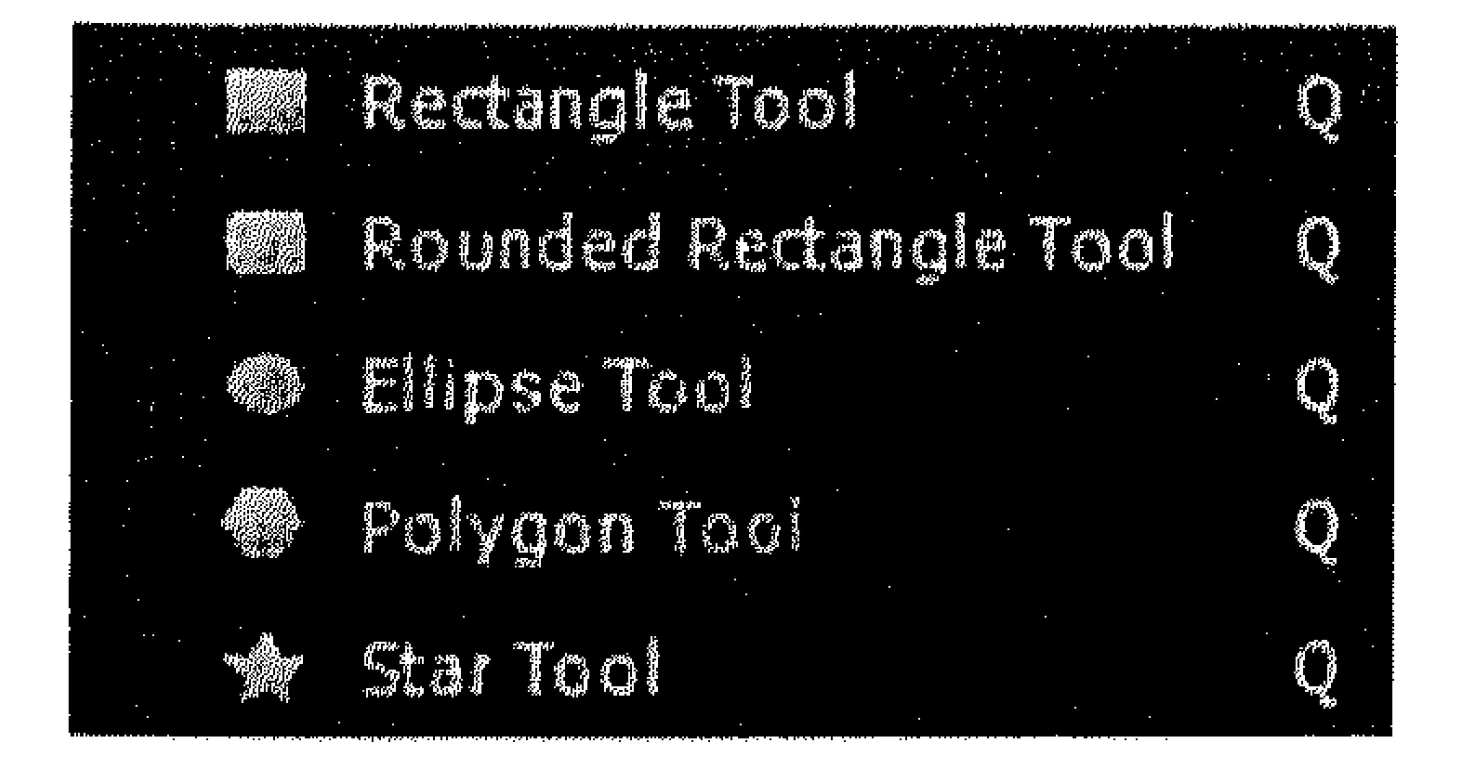
سوف تتمكن باستخدام البرنامج من إضافة كاميرا وهمية لتقوم بتصوير المساحة التي قمت بصنعها واضافة العناصر بها عبر استخدام مجموعة من الأدوات المختصة بالتعديل على الكاميرا في برنامج الأفتر إفيكت .

Pan Behind Tool -6

من المؤكد عند قيامك بالتحريك او بتغيير زاوية دوران الشكل أنك قد لاحظت ان الشكل او الطبقة الذي تتعامل معه عند تغيير زاوية الدوران مثلا أن هذا التغيير في الزاوية أو عملية تدوير الشكل تتم حول نقطة ارتكاز Anchore point وهذه النقطة على الأغلب عند رسم الشكل سوف تكون متواجدة بمنتصف الشكل وإن أردت تغيير مكانها قم باختيار اداة الـ Pan Behind Tool ومن ثم قم باختيار نقطة المنتصف وحدد مكان تواجدها الذي تحتاجه داخل مشروعك .

Shapes Tool -7

وهي مجموعة من الأشكال الجاهزة والقابلة للتعديل في البرنامج والتي تستطيع استخدامها كأشكال عادية أو كمسارات أو كأقنعة لإظهار أجزاء معينة من تصميم وهي كالآتي

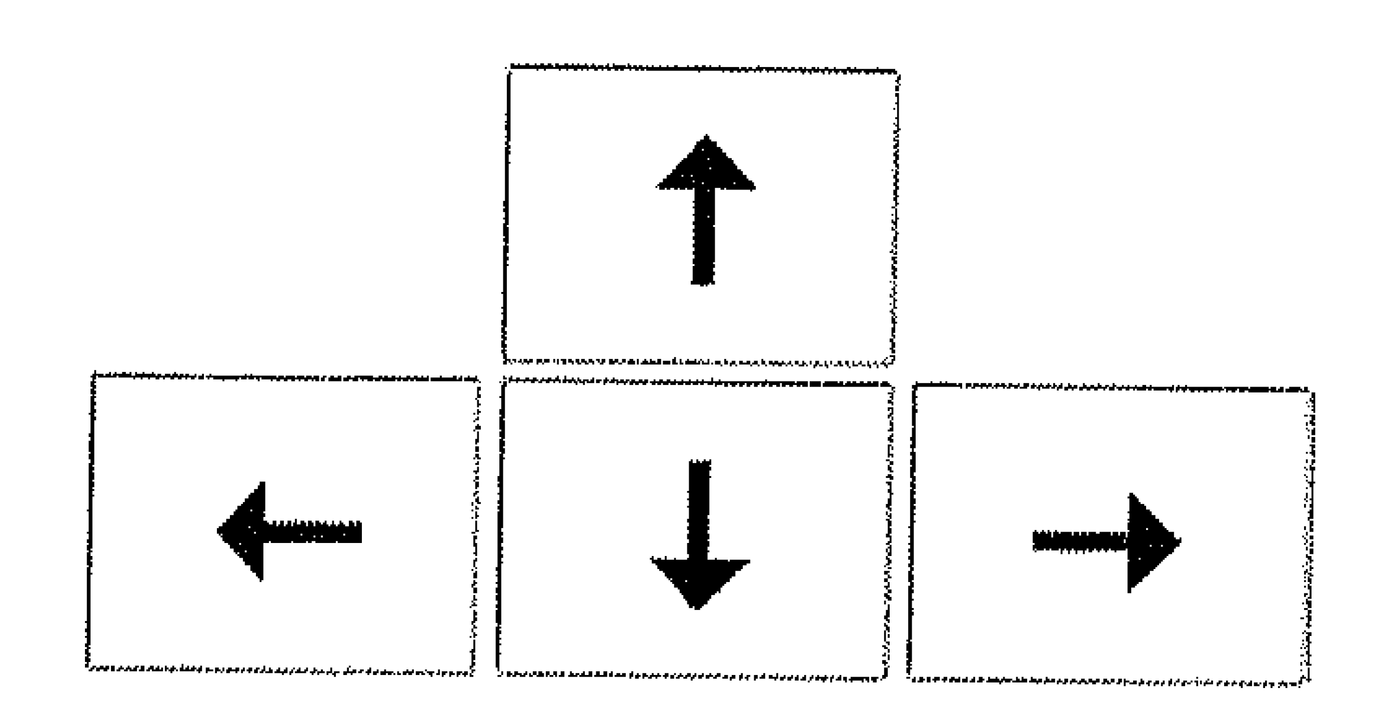


Rectangle Tool	أداة رسم الأشكال الرباعية
Rounded Rectangle Tool	أداة رسم الأشكال الرباعية ولكن بحواف منحنية
Ellipse Tool	أداة رسم الأشكال الدائرية والبيضوية
Polygon Tool	اداة رسم المضلعات
Star Tool	أداة رسم النجوم والأشكال المشعة

جميع هذه الأشكال سوف تتمكن من رسمها باختيارها من صندوق الادوات ومن ثم القيام برسمها داخل التركيبة وذلك عن طريق الضغط والسحب بالماوس داخل التركيبة ولكن بعض هذه الادوات لها اعدادت خاصة كالأشكال الرباعية بحواف منحنية فكيف تستطيع تغيير أو زيادة إنحراف الزاوية

رسم الأشكال الرباعية بحواف منحنية والتعديل في انحراف الزوايا

تستطيع رسم الأشكال الرباعية وذلك بالضغط والسحب داخل شاشة عرض التركيبة وقبل أن تفلت زر الماوس قم بالضغط من الكيبورد على السهم العلوي والسفلي لتقوم بتغيير انحراف الزاوية وتستطيع القيام بنفس الطريقة للتعديل على عدد أضلاع النجمة وعدد أضلاع الشكل المعين



تذكر دائما ان تقوم بالضغط على هذه الأسهم ولكن قبل أن تفلت زر الماوس أي قبل إنتهاء الرسم

Pen Tool-8

سوف تتمكن باستخدام هذه الأداة من رسم الخطوط المنحنية والمسارات والاشكال التي عند تجميعها سويا من المكن ان تستخدمها كشخصية كرتونية أو كأقنعة لشكل اولعنصر معين

Text Tool-9

نحن نعلم مدى أهمية الكتابة بالتصميم المطبعي وأهميته بالفيديو لا تقل عنه في الطباعة وذلك لما تحتاجه عند صنع المقدمات وهنا في برنامج الافتر إفيكت أتاح لك منتجو البرنامج القيام بالكتابة بطريقتين

- الكتابة بطريقة أفقية
- الكتابة بطريقة عامودية

T Horizontal Type Tool Ctrl+T
IT Vertical Type Tool Ctrl+T

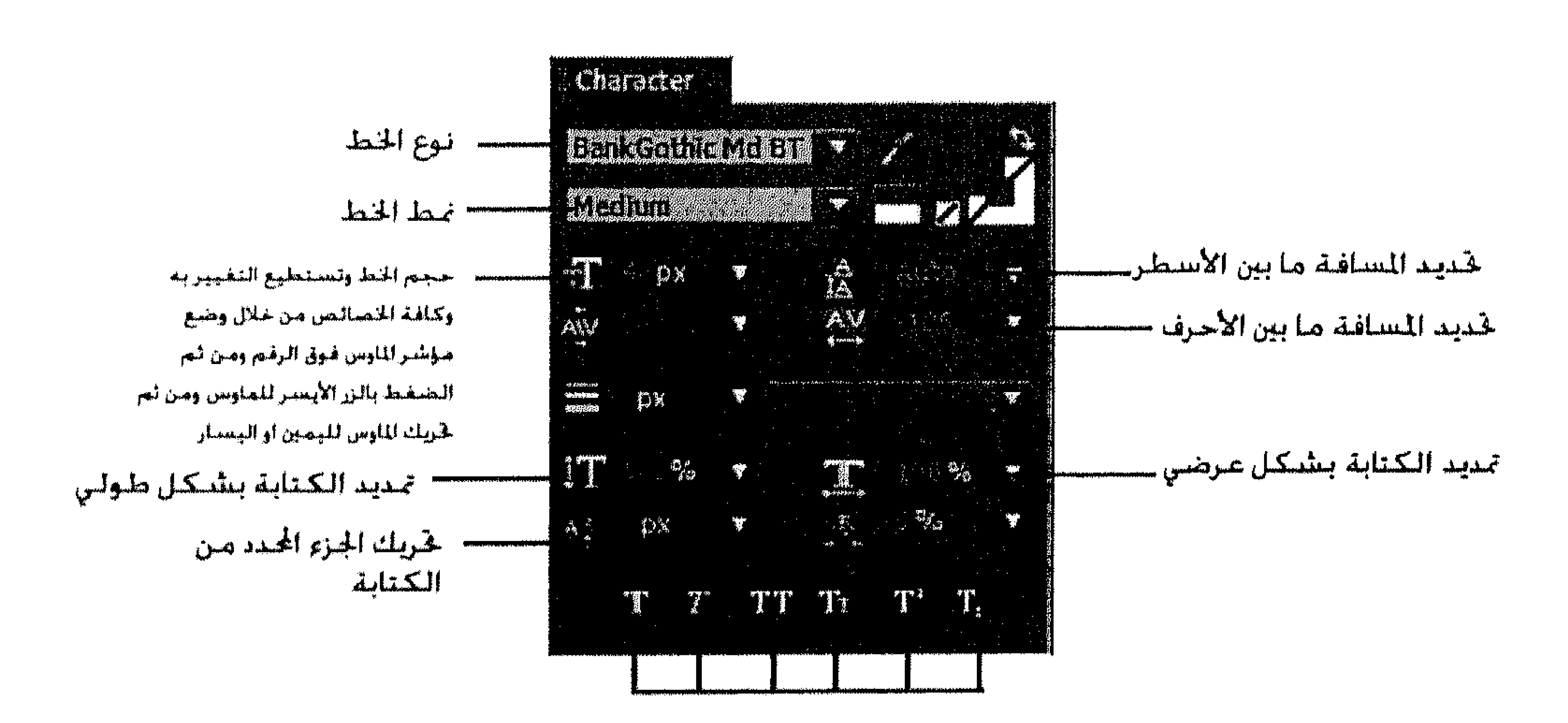
وتستطيع اختيار أي من هاتين الطريقتين من صندوق الأدوات ومن ثم الضغط مرة واحدة بالزر الأيسر للماوس داخل شاشة عرض التركيبة والبدء بالكتابة وعند الإنتهاء من الكتابة قم بالضغط على ctrl+enter من الكيبورد كي يقوم البرنامج بتفعيل الكتابة على التركيبة

وللتحكم بخصائص الكتابة كحجم الكتابة والمسافة بين الاسطر ولون الكتابة تستطيع اختيار أداة الكتابة من صندوق الأدوات وتحديد الكتابة لتبدو كالشكل التالي

MOTION GRAPHIC

ففي الشكل الذي بالأعلى قد قمت بتحديد كلمة Graphic فقط أي إن التعديلات التي سوف اجريها على الكتابة التي لدي سوف تتم فقط على الكلمة المختارة .

بعد ذلك قم بالضغط على ctrl+T من الكيبورد ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية

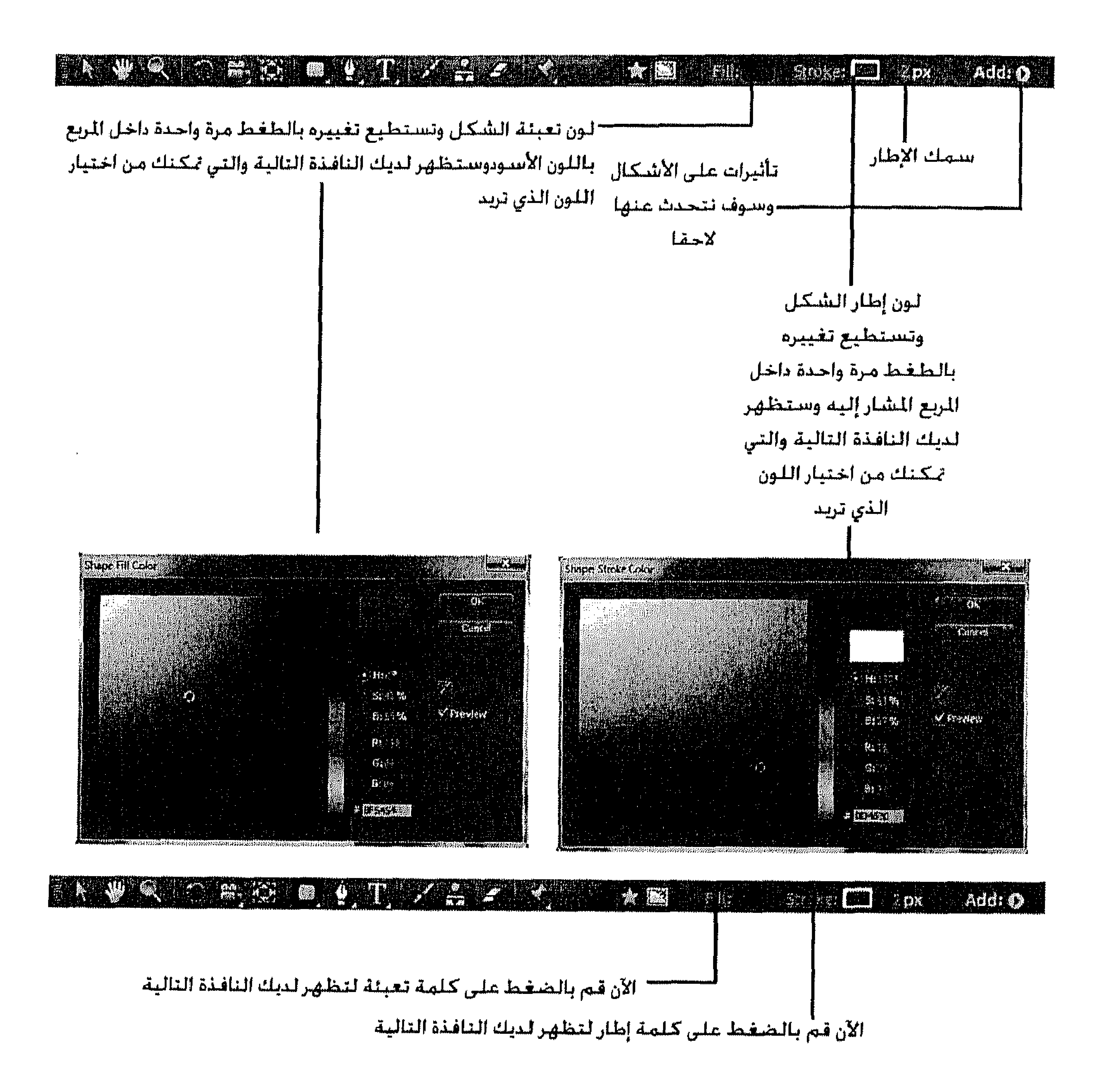


لقد قمت بتعلم طرق الكتابة والتعديل عليها وبقي عليك تعلم كيفية تحريك الكتابة وتطبيق التأثيرات عليها . وهذا وغيره سوف تتعلمه بفصول اخرى من هذا الكتاب

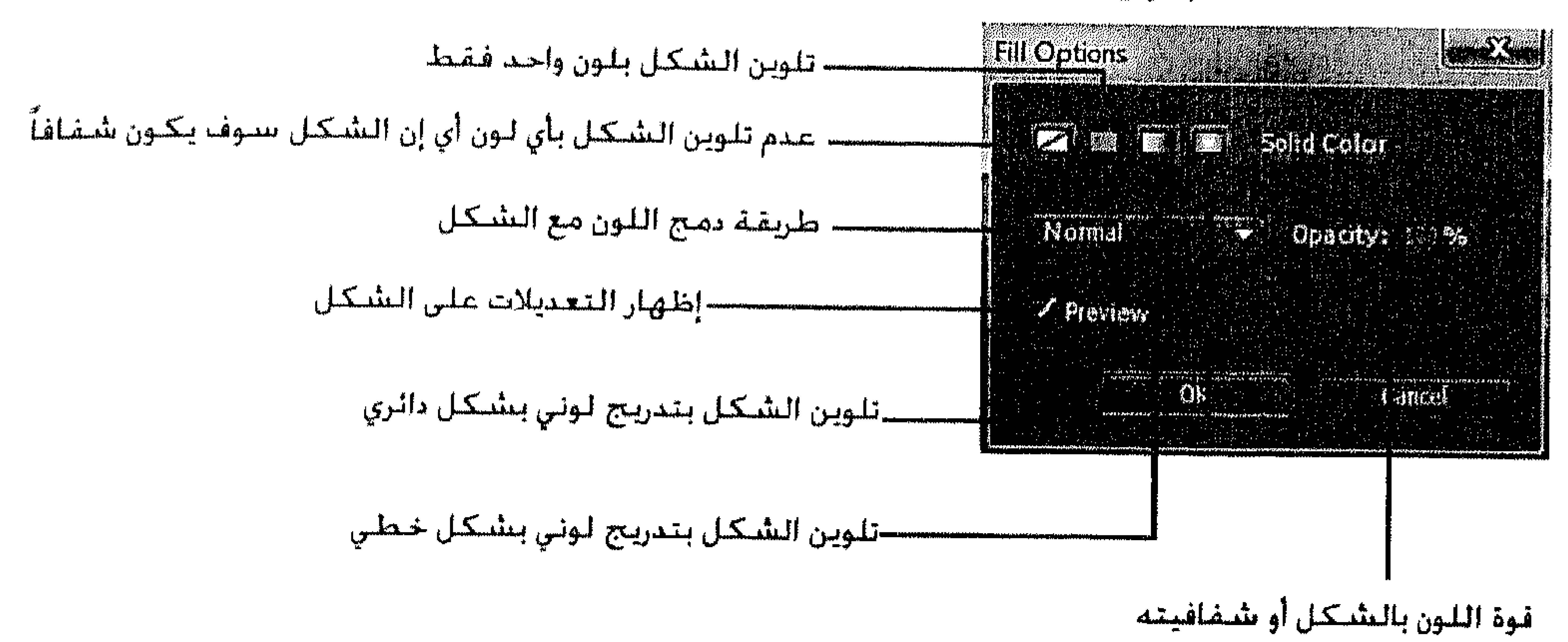
التلوين داخل برنامج الأفتر إفيكت

تعلمت كيفية رسم الأشكال داخل البرنامج بطريقتين أولهما برسم الأشكال الجاهزة والقابلة للتعديل والأخرى والتي لم نخض في تفاصيلها بعد باستخدام أداة Pen Tool وبقي عليك تلوين هذه الأشكال لتحصل على النتيجة التي تريدها.

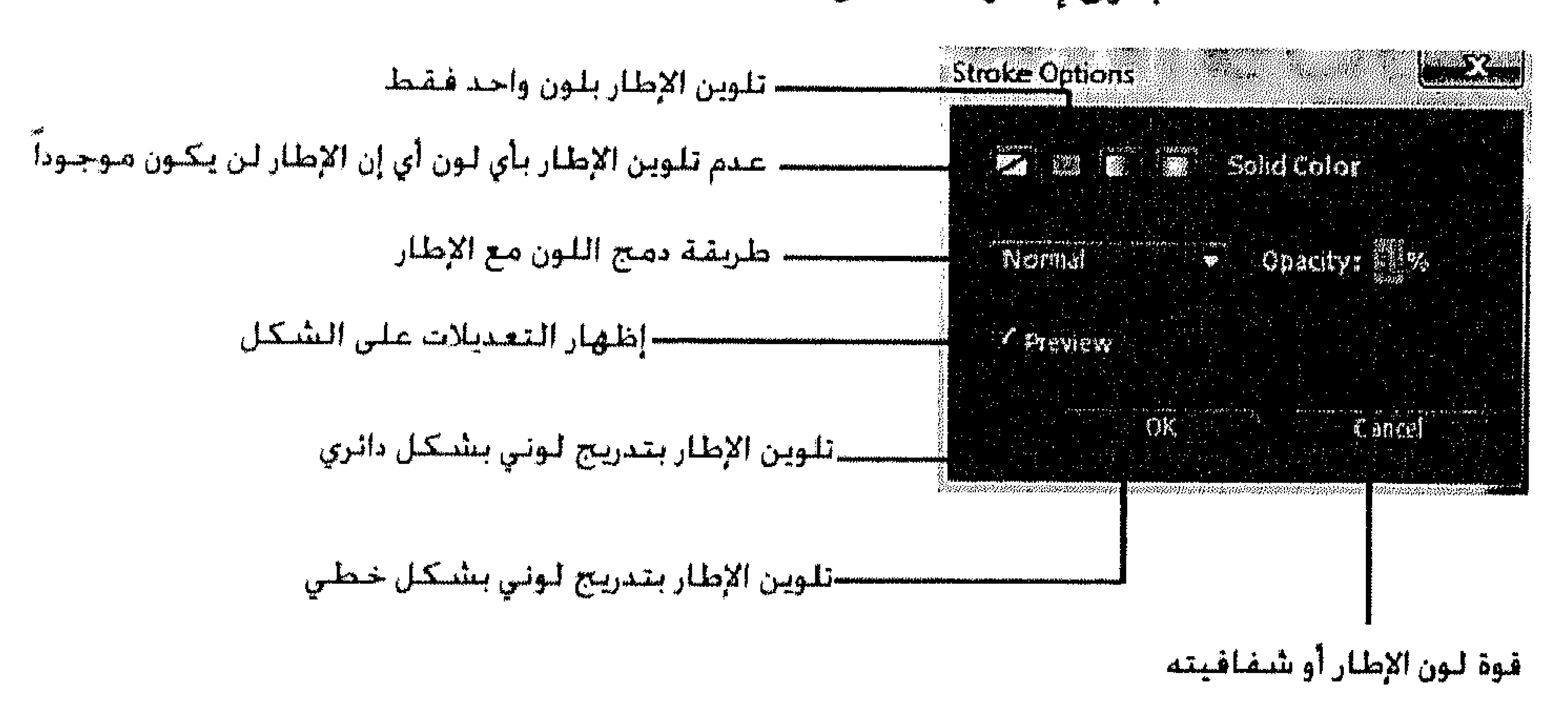
بداية قم برسم مجموعة من الأشكال التي تريد وقم بتحديد أحدها وسوف تلاحظ ان قائمة التلوين المقابلة لصندوق الأدوات قد أصبحت مفعلة كما في الشكل التالي :



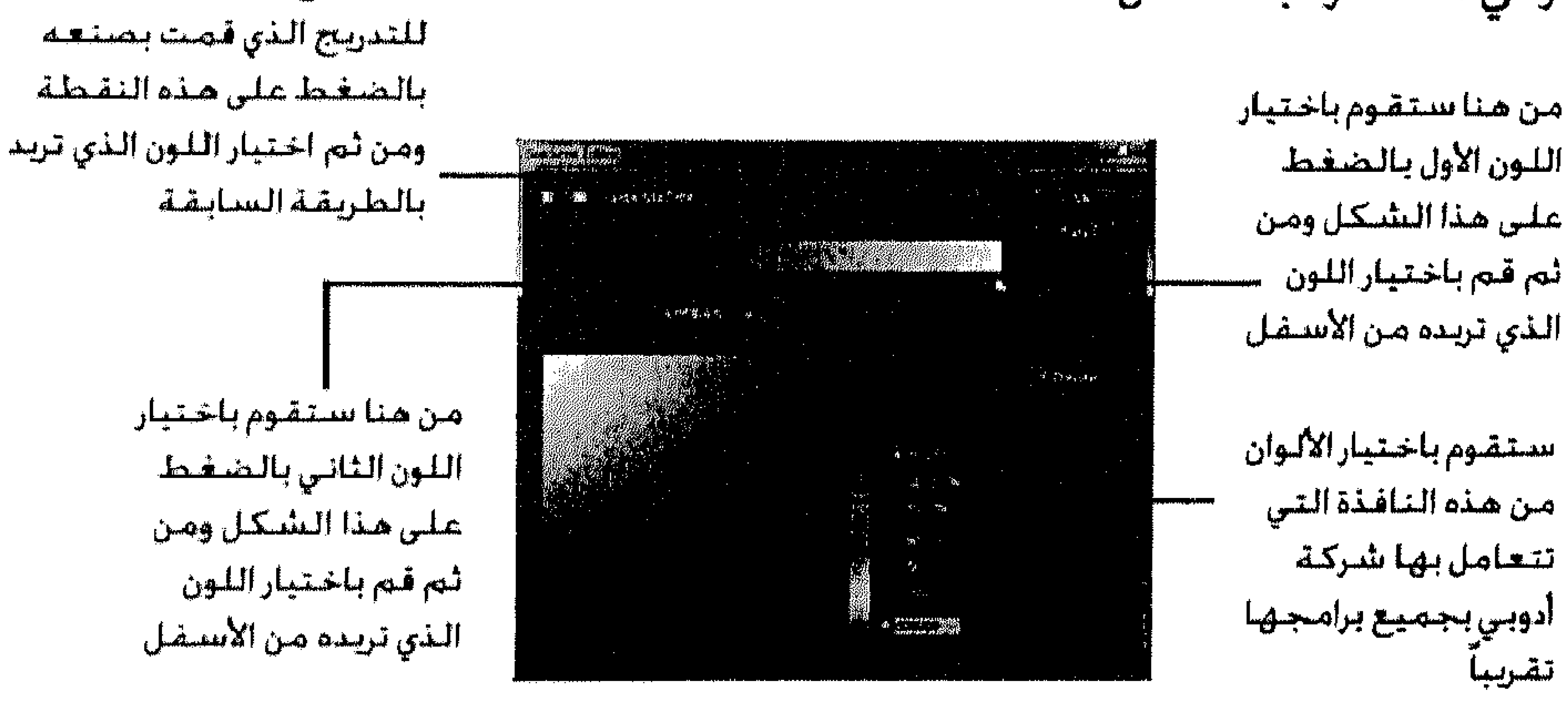
هذه النافذة الخاصة بلون تعبئة الشكل



هذه النافذة الخاصة بلون إطار الشكل



عند إختيار شكل التلوين سواء للتعبئة أو للإطار الخارجي سوف تظهر لديك أداة التلوين بهذا الشكل Fill الآن قم بالضغط على مربع التلوين كي تظهر لك نافذة اختيار التدريج اللوني الظاهرة بالأسفل.



الرسم والتلوين باستخدام Adobe After Effects

سوف تستطيع باستخدام برنامج الأفتر إفيكت بأن تقوم بالرسم كما لو أنك تستخدم أية برنامج من برامج الرسوم حيث أنك تستطيع استخدام أداة الرسم الفرشاة وأداة النسخ والمحاة هنا في برنامج الأفتر إفيكت وهنا سوف أتطرق إلى قوائم اخرى لكن بشكل مبسط وبخطوات محددة ولكن قبل أن أبدا بشرح طريقة الرسم أود أن أطلعك على أدوات الرسم الموجودة داخل الأفتر إفيكت

Brush Tool

أداة الفرشاة والتي سوف تقوم باستخدامها وكأنك تستخدم فرشاة حقيقية وستتعلم لاحقا كيفية التحكم بخصائص الفرشاة .

Clone Stamp Tool

أداة النسخ المعروفة والتي اشتهر بها برنامج الفوتوشوب والتي تستطيع من خلالها نسخ أي منطقة بالشكل الذي لديك إلى أي منطقة تريد .

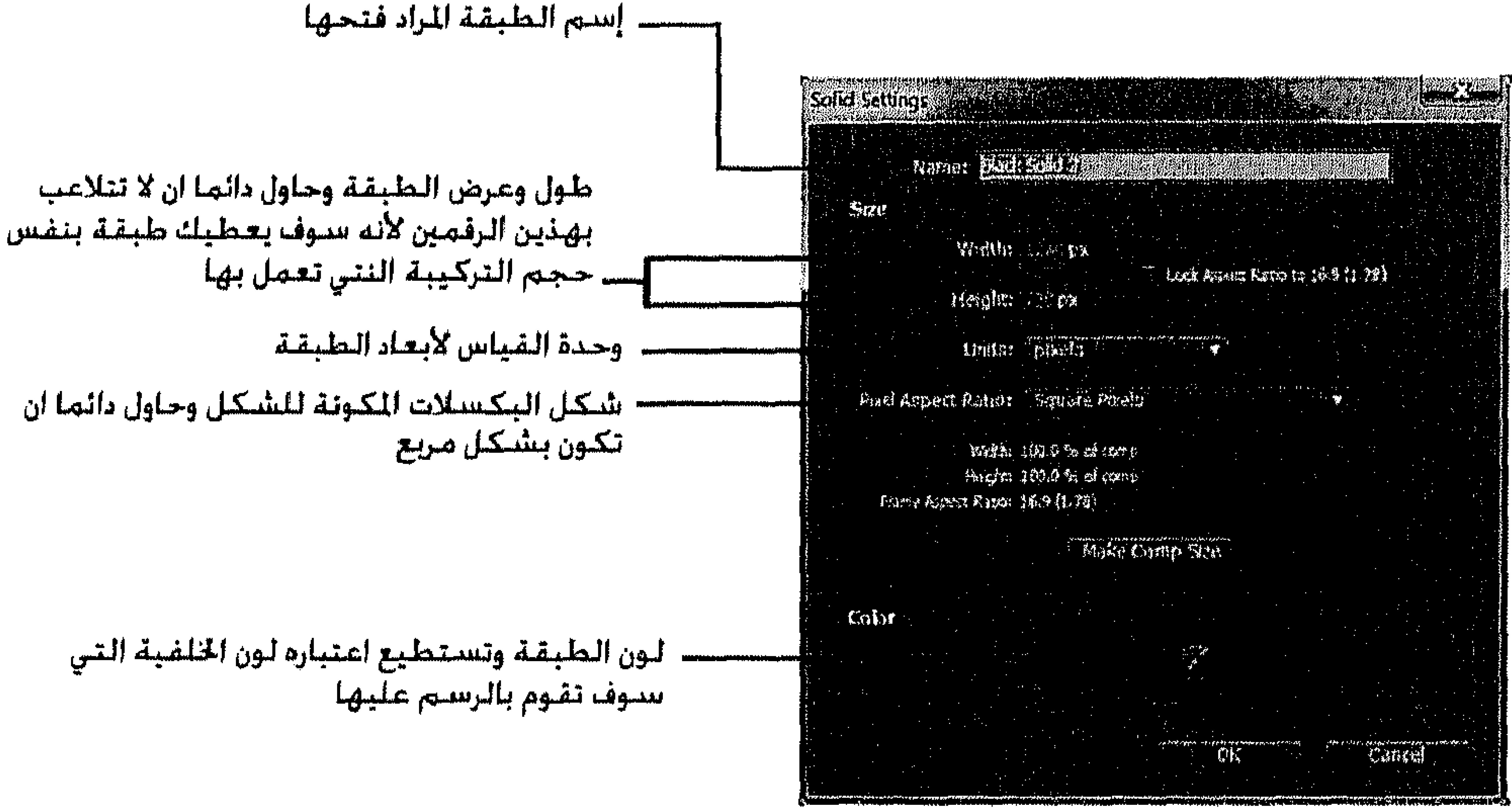
Eraser Tool

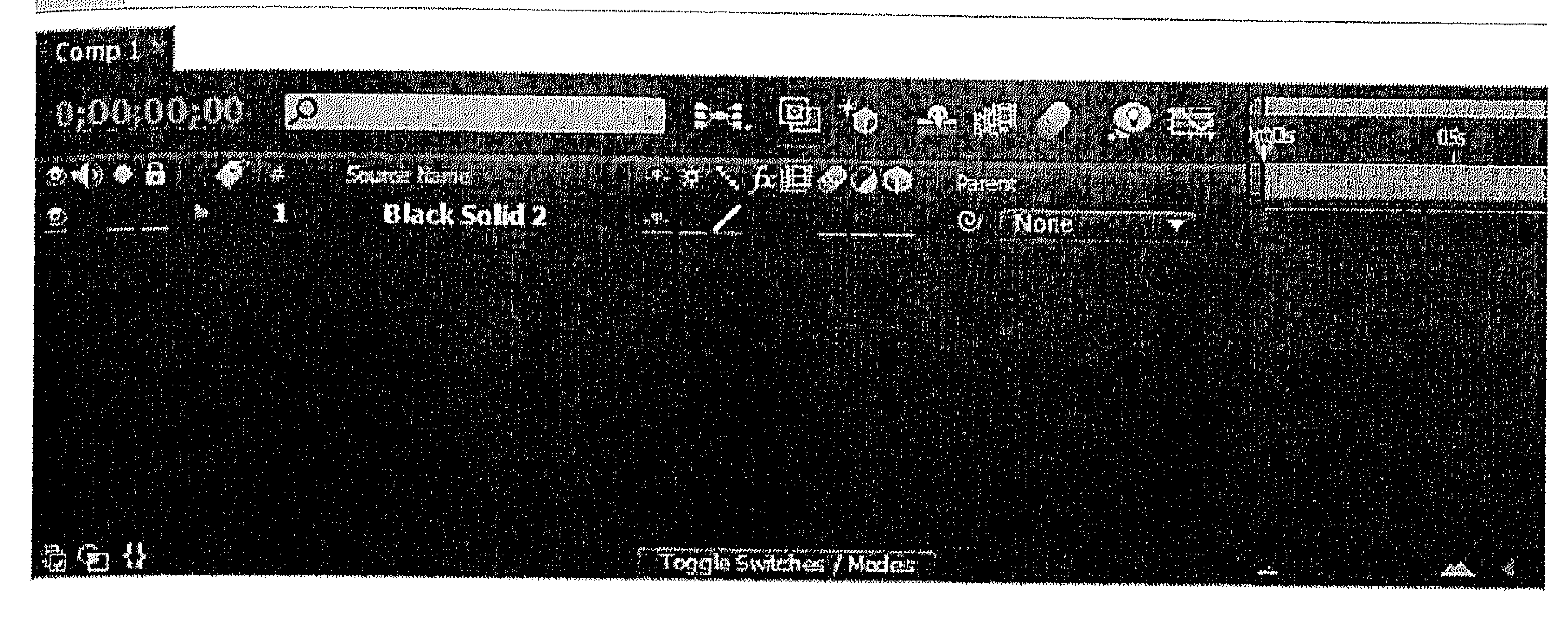
أداة المحاة والتي تمكنك من معالجة الاخطاء التي نتجت عند بداية الرسم

أما طريقة الرسم بالبرنامج فهي كالتالي

- قم بفتح تركيبة جديدة كما تعلمنا سابقا ومن ثم من شريط الأوامر قم بتلوين الخلفية باللون الذي تحتاجه لرسمك

- الآن من شريط الأوامر الذي في الأعلى إذهب إلى الأتي لنضيف طبقة جديدة بلون واحد Layer > New >Solid أو قم بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد ctrl+Y لتظهر لديك النافذة التالية :





عند الموافقة على الإعدادات ولون الطبقة التي قمنا بإدراجها سوف يقوم البرنامج بإدراج الطبقة داخل التركيبة انظر الشكل السابق.

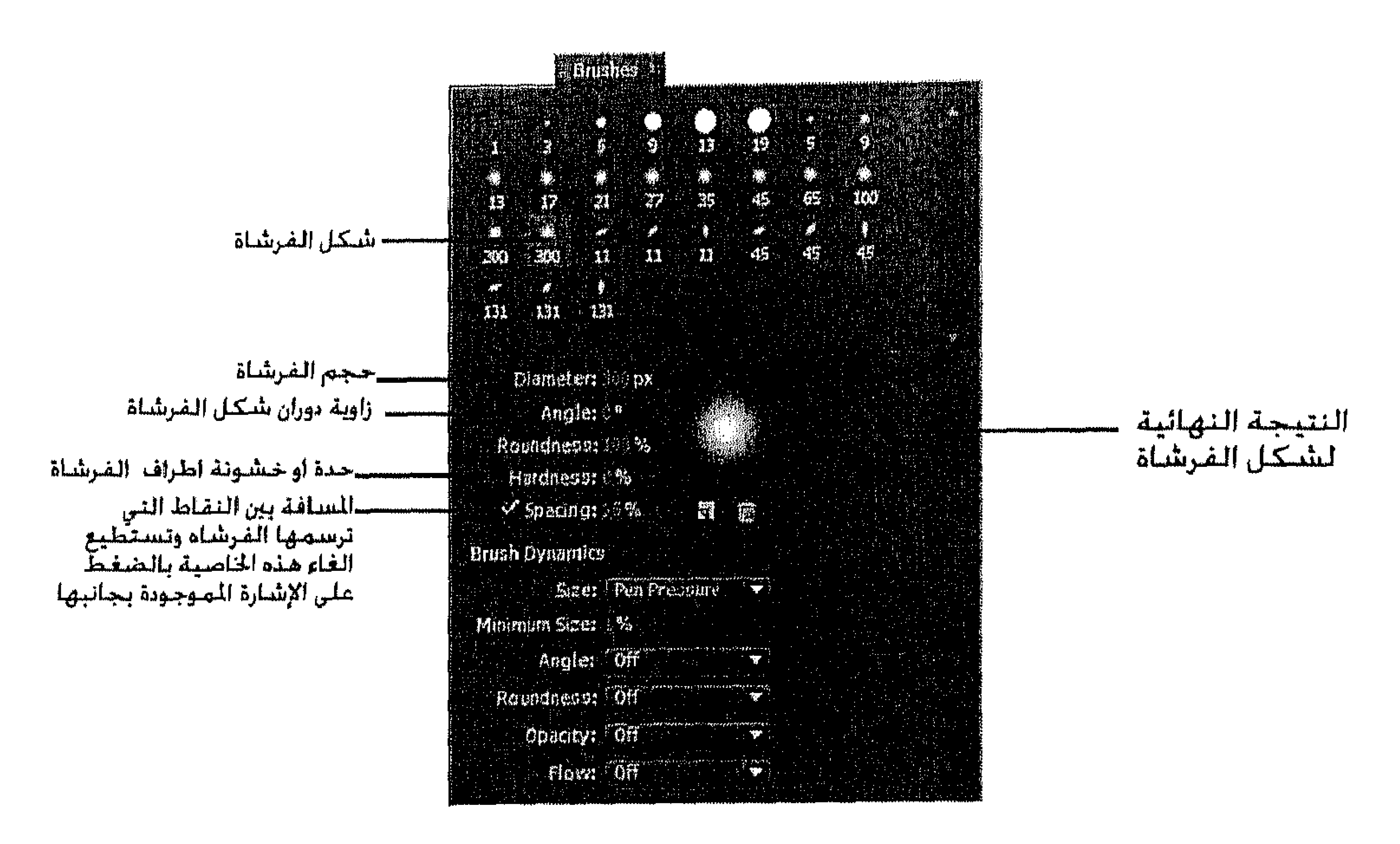
- بعد ذلك قم بالضغط على إسم الطبقة مرتين بزر الماوس الأيسر لتظهر لديك نافذة عرض التركيبة كما في الشكل التالي



عند رؤيتك للشريط المشار إليه باللون الأحمر اعلم بأنك الآن قد قمت بعزل الطبقة عن كامل التركيبة لتقوم بالتعديل عليها ومن ثم يمكنك الرجوع إلى التركيبة كما تعلمت سابقاً

- بعد ان قمت بفتح الطبقة المراد الرسم عليها قم باختيار أداة الفرشاة من صندوق الأدوات ومن ثم من شريط الأوامر اذهب إلى الأمر التالي كي تستطيع التحكم باعدادات الفرشاة Window > Brushes لتظهر لديك النافذة التالية والتي سأستعرض اهم

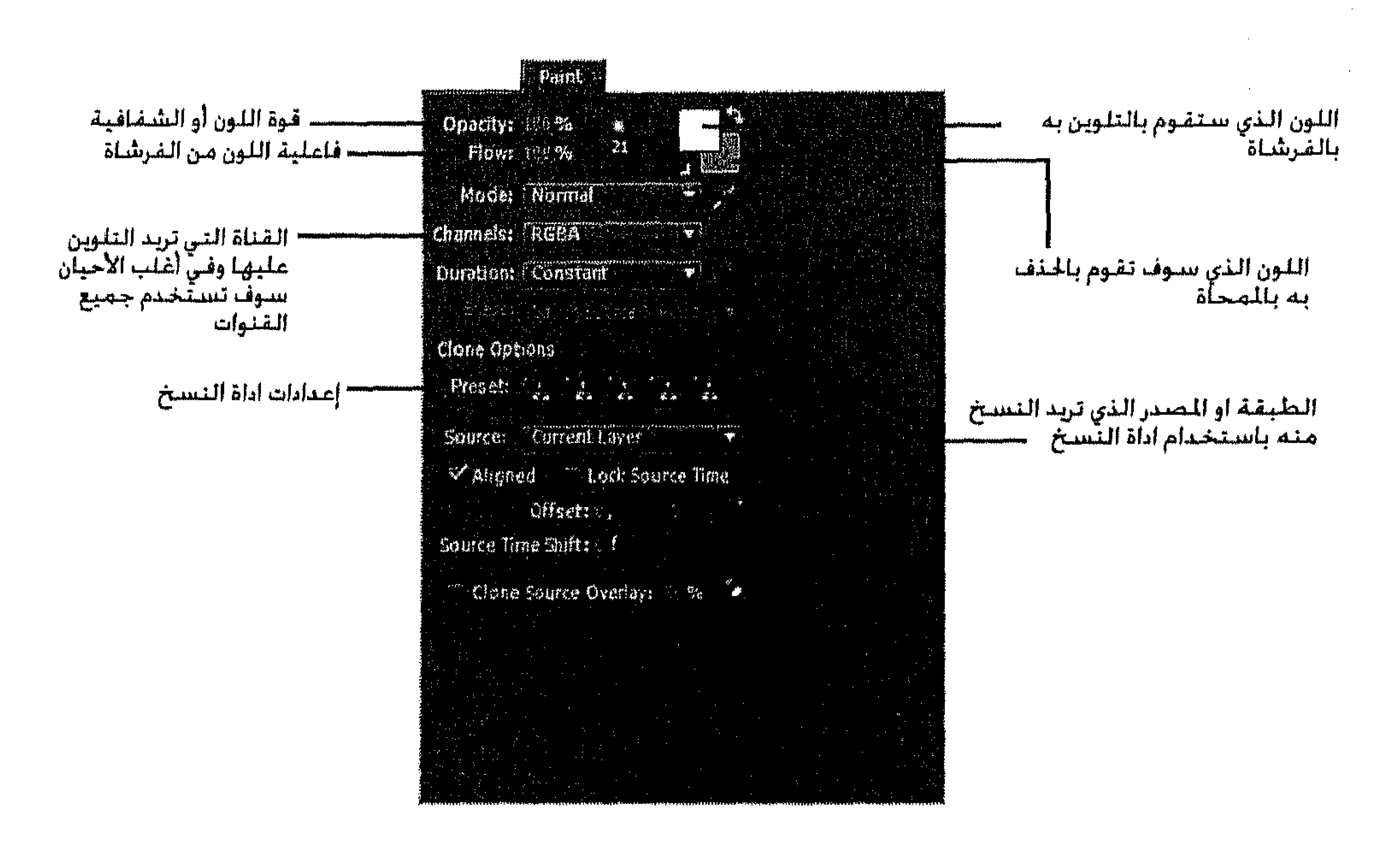
الخصائص بها , وجميع هذه الخصائص الموجودة هنا اختص بإعدادات الفرشاة



- والآن اذهب إلى شريط الأوامر لفتح النافذة الخاصة بالألوان التي سوف تستخدمها عند التلوين بالفرشاة

Window > Paint

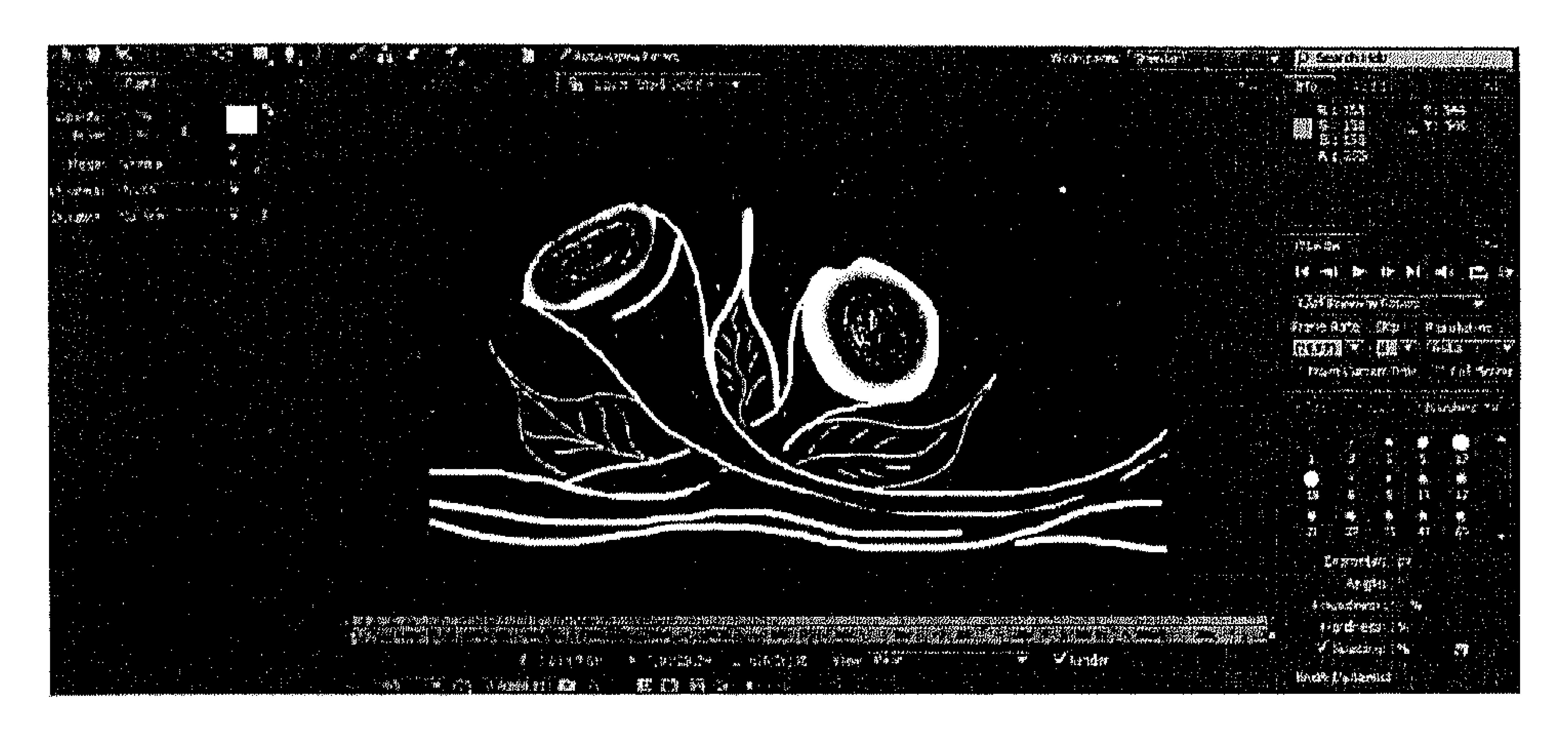
وسوف تظهر لديك النافذة التالية



بعد أن قمت بالتعرف على خصائص الفرشاة والتي من خلالها سوف تستطيع التحكم بها لتستطيع الرسم بالطريقة وبالشكل الذي تحتاجه . قم بالرسم والحذف باستخدام الفرشاة والممحاة .

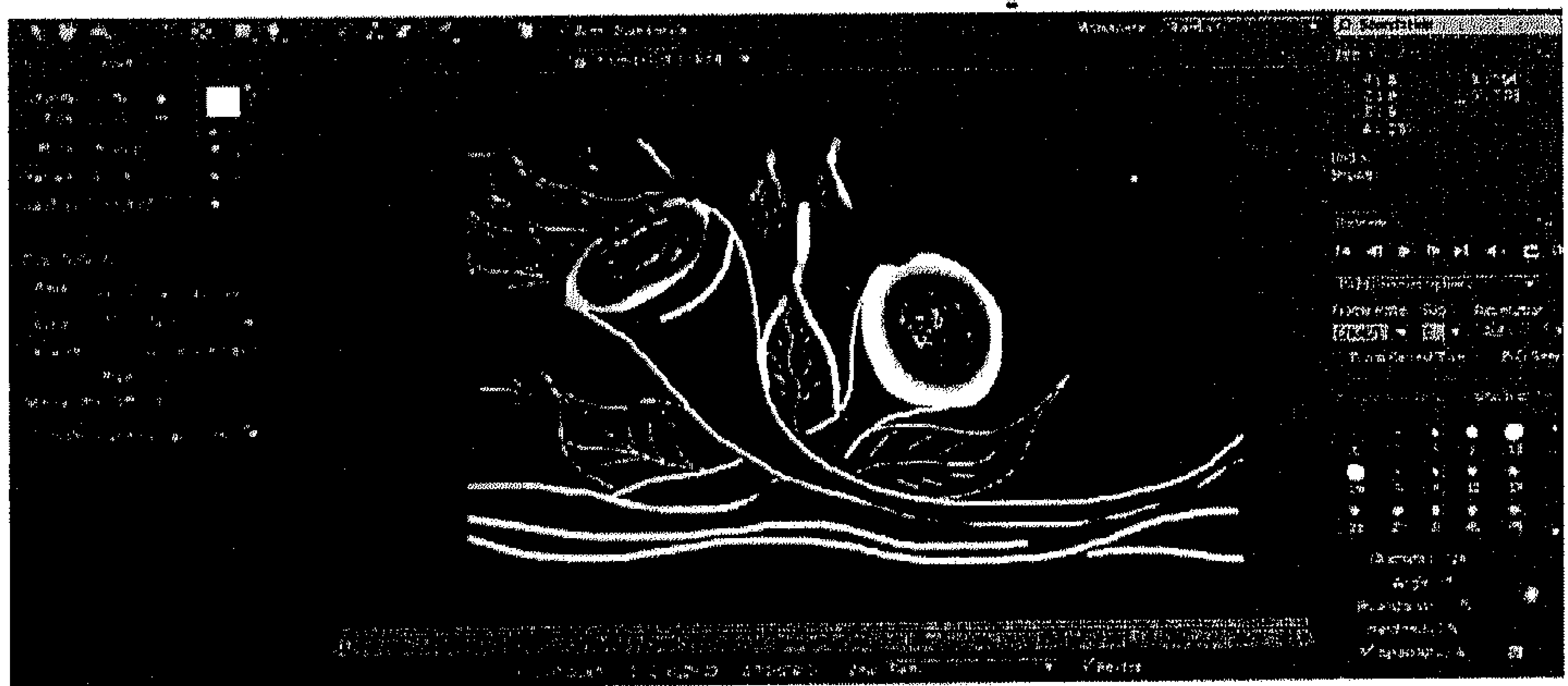
- طريقة استخدام أداة النسخ Clone Stamp Tool

فلنفترض بأنني قمت برسم الصورة التالية ببرنامج الأفترافيكت



وأردت ان أقوم بنسخ أجزاء من الصورة لأملأ بها المناطق الملونة باللون الأسود فما هي الطريقة الأنسب ؟

- بداية قم باختيار أداة النسخ Clone Stamp Tool
- حدد حجم الفرشاة التي تريد التعامل معها ومن ثم قم بوضع الماوس فوق المنطقة التي تريد نسخها
- الآن قم بالضغط على Alt من الكيبورد كي تحدد المنطقة المراد نسخها ومن ثم قم بالضغط على زر الماوس الأيسر
- الآن اذهب إلى المنطقة المراد نسخ الشكل إليها وابدأ بالرسم وكأنك تقوم باستخدام الفرشاة . ليبدو الشكل كما يلي



Puppet Pin Tool -13

كما تلاحظ فمنتجو البرنامج قرروا أن يرمزوا لهذه الأداة بشكل الدبابيس الصغيرة المثبتة للأوراق على الجدران وذلك للتشابه الوظيفي ما بين هذه الأداة وبين الدبابيس، تمكنك هذه الأداة من وضع مفاصل أو نقاط ثابتة لأي شكل أو طبقة موجودة داخل التركيبة التي تعمل عليها لتستطيع تحريك هذا الشكل أو هذه الطبقة كما لو أنها تحتوي فعلياً على مفاصل . وتستخدم هذه الأداة بعدة طرق لكني أفضل استخدامها بتحريك الشخصيات الكرتونية وإليك التفاصيل :

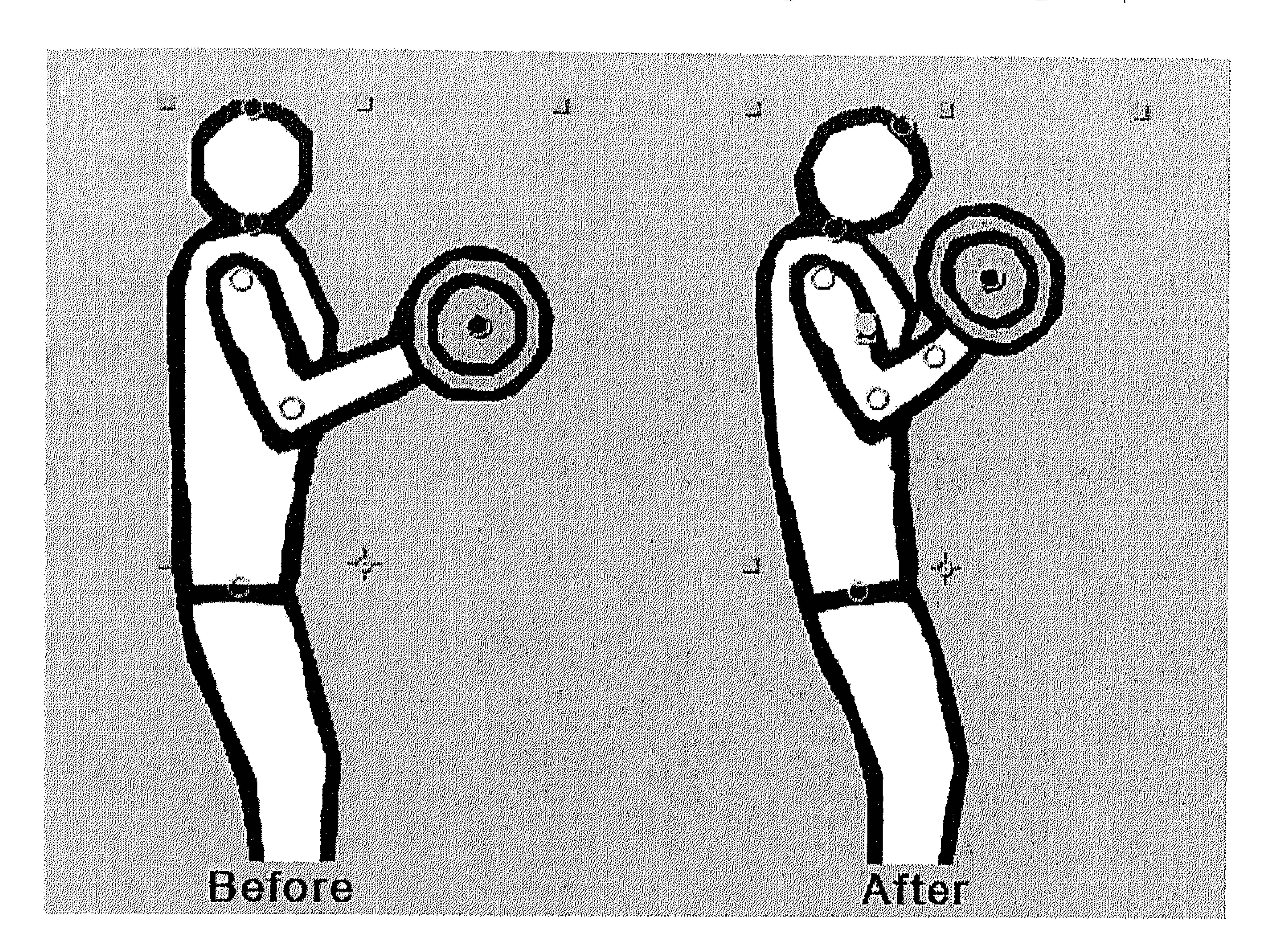
- قم برسم شخصية كرتونية باستخدام الأفتر إفيكت او باستخدام أي برنامج آخر كالفوتوشوب أو الإلستريتر
- في حالة أنك قد قمت برسم هذه الشخصية خارج البرنامج قم باستيراد هذه الشخصية داخل البرنامج



-الآن قم بوضع الشخصية داخل تركيبة جديدة وسأترك لك إعدادت التركيبة
- قم باختيار أداة Puppet Pin Tool من صندوق الأدوات وابدأبوضع مفاصل لها لتبدو كما في الشكل التالي



- الآن بنفس الآداة قم بالضغط على هذه النقاط وتحريكها ولاحظ النتيجة .
سوف أقوم بوضع الشخصية التي قمت بالعمل عليها قبل التعديل وبعده ولاحظ الفرق



نحن لم نبدأ بعد بتحريك الشخصيات والتعامل مع شريط الزمن فهذه التعديلات التي قمنا بها على هذه الشخصية نستطيع جعلها كمفاتيح تحريك ونسجل أي عملية تحرك لأي عنصر . انظر الشكل الذي في الأعلى ماذا لو جعلت الشكل الذي على اليسار يتحرك ليصبح كما في الشكل الأيمن !!

هذه بداية التحريك البسيط أو ما يسمى Simple Animation

Adobe After Effects CS6 Chapter 7

Layer and Properties

الطبقات وخصائصها

الطبقات وخصائصها

مقدمة :

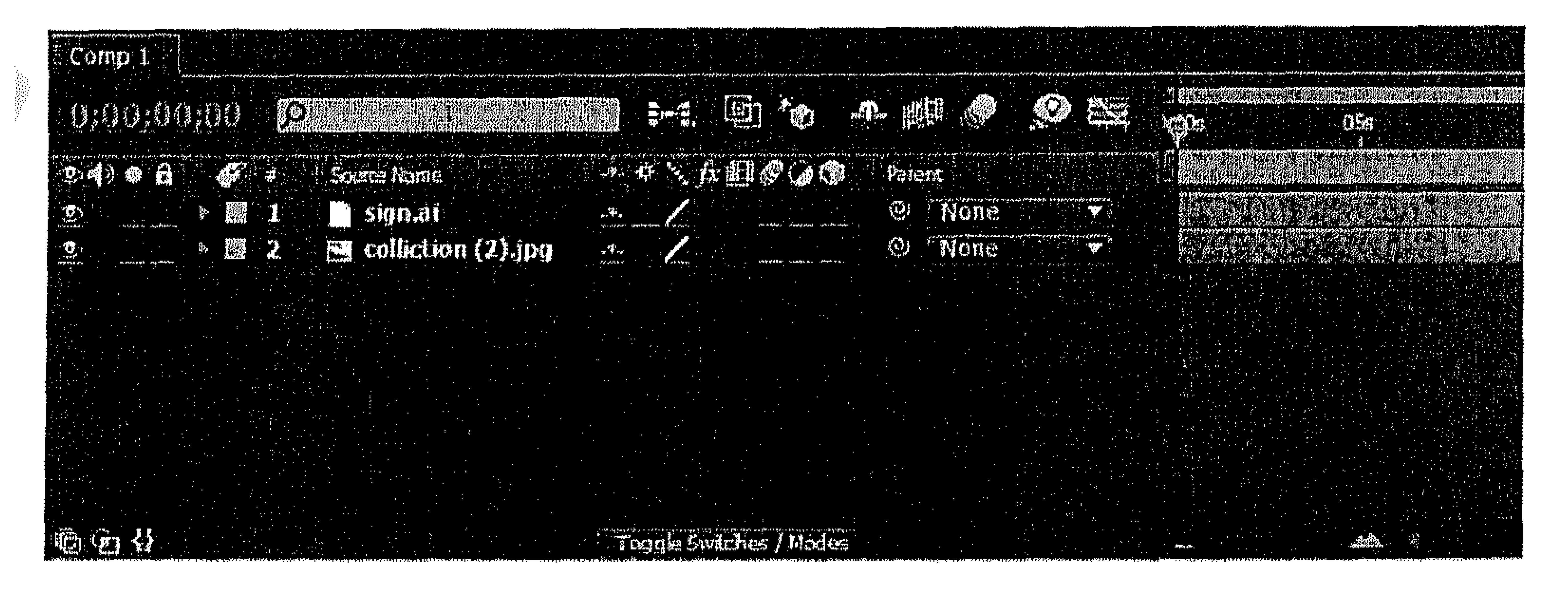
انتشرت بالفترة الأخيرة استخدام برامج التصميم بكثرة بشكل عام ,فأصبحت الشركات في حالة تنافس دائم ومحاولات لتحسين منتجاتهم وجعلها أسهل استخداماً وأكثر سرعة أثناء العمل عليها. أثناء هذه التطويرات والتعديلات نشأ نظام الطبقات الذي استخدمته شركة أدوبي منذ بداية إنتاجها لهذه البرامج فما هو نظام الطبقات ؟؟ عند التعامل مع الصور أو الفيديو أو ملفات الصوت فإن هذه الطبقات لا تكون مندمجة مع بعضها البعض كبرنامج paint الخاص بالرسم سابقاً ومجموعة من البرامج الأخرى بل إن كل صورة أو عنصر بالتصميم تكون موجودة على طبقة لوحدها تستطيع التحكم بها على حدة .

أستطيع تشبيه هذا النظام بكل بساطة بأنك تمسك ورقة بيضاء فارغة ومن ثم تقوم باقتصاص أجزاء من ورق ملون وتقوم بلصقه على الورقة وعندما تريد ازالة قصاصة أو صورة لم تعجبك تقوم بإزالتها أو التعديل عليها لوحدها .

فنظام الطبقات Layers جعل من برنامج الأفتر إفيكت من أقوى البرامج المختصة بالتأثيرات والتعديلات على الفيديو بشكل عام.

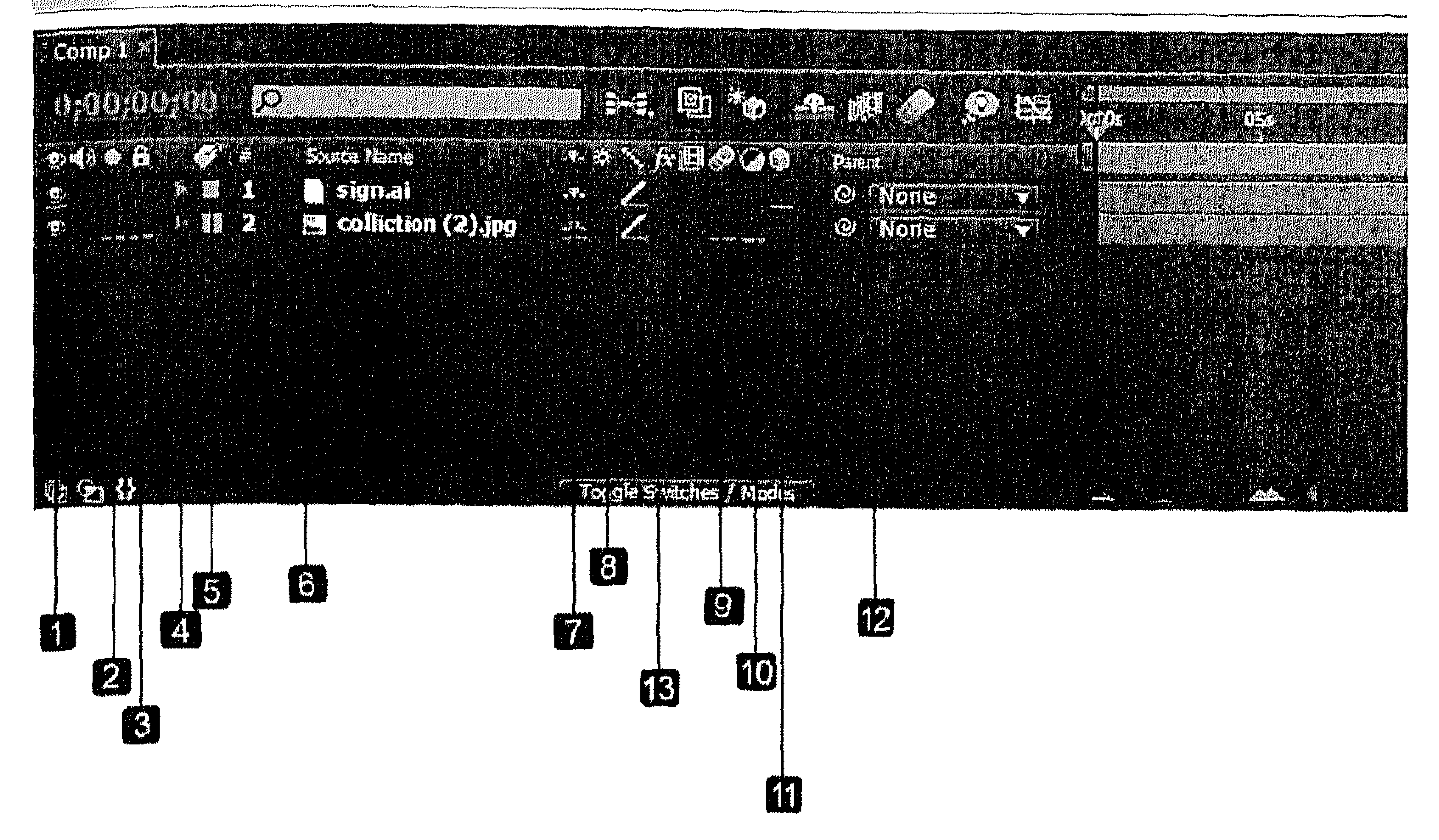
في هذا الفصل من الكتاب سوف نقوم بالتعرف على قائمة الطبقات وجميع خصائصها وكيفية التعامل معها قبل أن نبدأ بالعمل على الشريط الزمني والتحريك ومفاتيحه

نظرة عامة على قائمة الطبقات



قم الآن باستيراد مجموعة من الملفات والصور وضعها بداخل مجلد بداخل قائمة التركيبة . الآن قم بسحب إحدى هذه الصور وضعها بداخل قائمة الطبقات الظاهرة بالصورة التي في الأعلى .

ستلاحظ بأنك قمت بإدخال هذه الملفات داخل التركيبة أو المشروع الذي تريد العمل عليه



Hides -1

تستطيع من هذا الخيار إخفاء الطبقات التي لا تريد أن تراها ولكنك تريد الإبقاء عليها بداخل التركيبة التي تقوم بالعمل عليها ويستخدم هذا الخيار على الأغلب لإخفاء الطبقات التي تشتت الإنتباه.

Solo -2

يمكنك هذا الخيار من عزل الطبقة التي تقوم بتفعيل هذا الخيار عليها لتقوم بالتعامل مع هذه الطبقة لوحدها أي إن البرنامج سوف يقوم بإخفاء جميع الطبقات ما عدا الطبقة التي قمت بتفعيل الخيار عليها.

lock -3

عند العمل على الطبقات وتحديدها تفاديا للأخطاء تستطيع وضع قفل على الطبقات التي انتهيت من العمل عليها ولا تريد ان تقوم بتحديدها عن طريق الخطأ

layer Properties -4

من هذا السهم الصغير سوف تستطيع فتح جميع خصائص تعديل الطبقة ومن هذا السهم سوف نقوم بالتحريك .وليس هذا فقط بل إن أي تأثير قد تقوم به على طبقة معينة سوف يظهر بداخل هذا التخصيص .

layer color -5

من هذا المربع تستطيع اختيار لون رمزي للطبقة التي تعمل عليها حتى يسهل عليك تفعيلها أو اختيارها وعند قيامك بمشروع يحتوي بطياته الكثير من الطبقات سوف تكتشف ميزة هذه الخاصية في البرنامج

Layer Name and Icon -6

من هنا سوف يريك البرنامج إسم الطبقة وامتدادها لتقوم باختيارها وتفعيلها فاحرص دائماً على أن تقوم بإعادة تسمية الطبقات التي تقوم بالعمل عليها كي يسهل عليك تحديدها ومن ثم العمل بها .

shy -7

الطبقات التي تقوم بتفعيل هذه الخاصية عليها سوف تتمكن من إخفاءها من شاشة التركيبة ومن الطبقات ايضا وذلك كالتالي

-قم بتفعيل الخيار على مجموعة من الطبقات التي قمت بوضعها بداخل المشروع أو التركيبة .

-انتقل الى الأعلى قليلا بداخل قائمة الطبقات وقم بالضغط على هذه الأيقونة ستختفي هذه الطبقات نهائيا ولكنها ما زالت موجودة

- إذا أردت إظهار هذه الطبقات قم بالضغط على الأيقونة ذاتها لتظهر الطبقات المخفية

Collapse -8

هذا الخيار خاص بصور الفيكتور vector photo أو الصور المتجهية المنشأة بواسطة الإلستريتر وذلك لتفعيلها في البرنامج وسوف أستعرض لك صورة متجهية قبل تفعيل هذه الخاصية وبعد تفعيلها .

Abdulla Yaseen.　　Abdulla Yaseen.

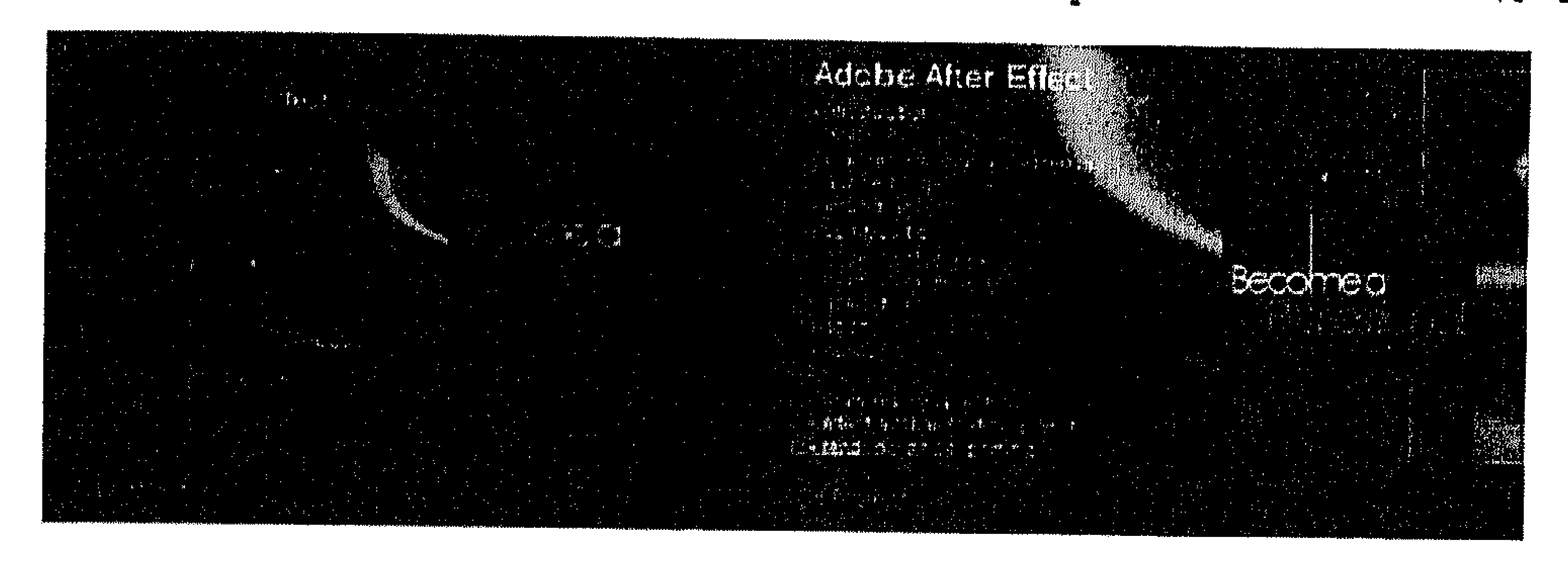
Before　　After

Adjustment Layer -10

سوف يسمح لك هذا الخيار بجعل الطبقة التي تقوم بتفعيله عليها طبقة مؤثرة على الطبقات الأسفل منها. فمثلا قمت بوضع طبقة وجعلت التأثير الخاص بها هو التفتيح مع اضافة لون أصفر للصورة. فسوف تلاحظ أن جميع الطبقات التي تقع أسفل هذه الطبقة قد أصبحت أفتح ودخل اللون الأصفر بين ألوانها بطريقة دمج ناعمة .

3D Layer -11

عند العمل على برنامج الأفتر إفيكت فإنك تستطيع التعامل مع البعدين 2d أو 3d تركيبة ثلاثية الأبعاد كما في الصورة التالية.



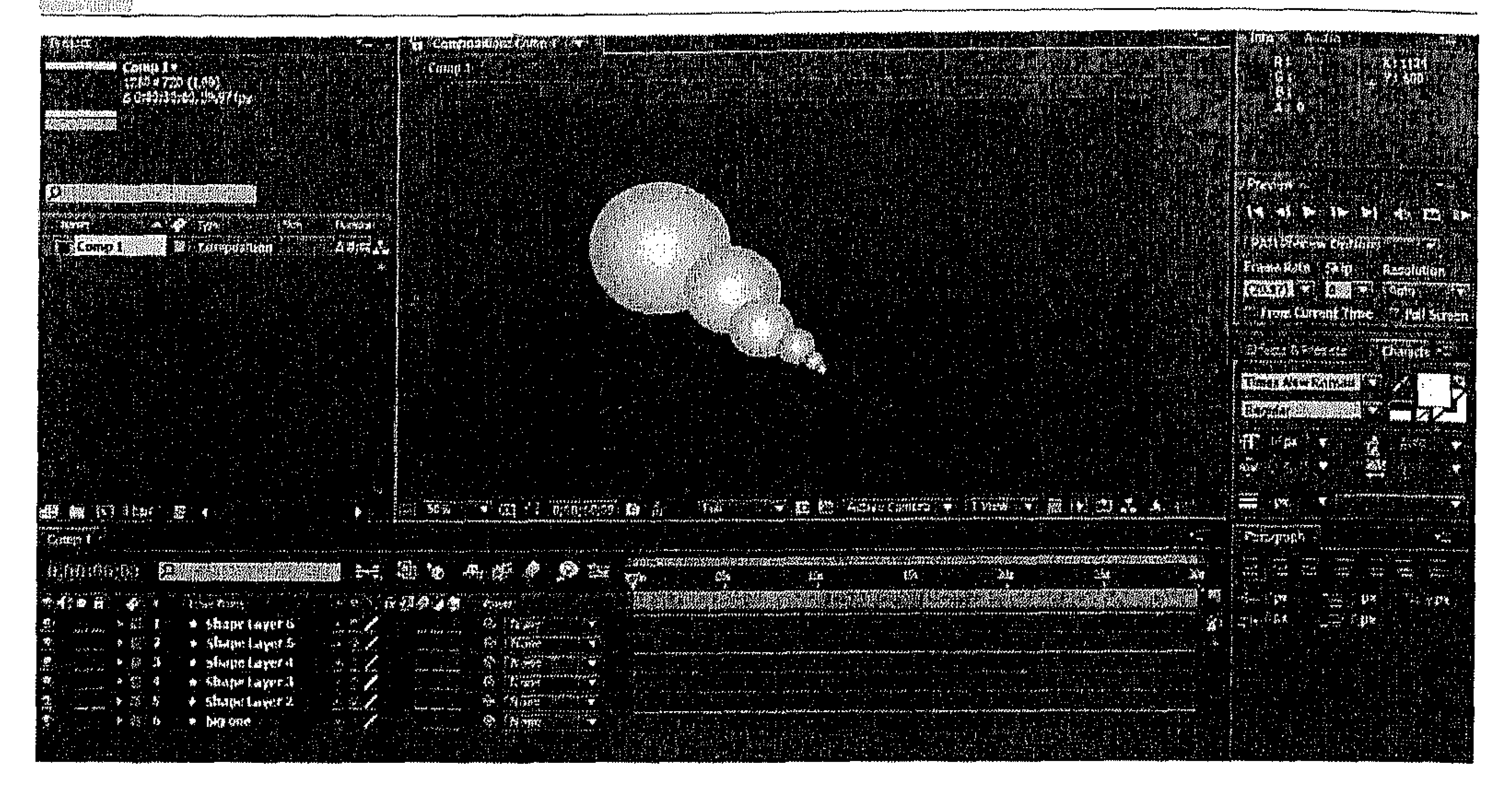
لاحظ بالصورة التي على اليسار وجود العمق أو ما يسمى بالبعد الثالث .

فمن هذه الخاصية تستطيع تحويل أي طبقة من الطبقات التي تتعامل معها من البعدين وتضعها في البعد الثالث ((أي إنه عند التحكم بموقع الصورة لن تتحكم ببعدين بل إنه سوف يكون لديك بعد ثالث لتحرك الشكل إليه ، وفي عملية الدوران أيضا لن تتوقف عند الدوران مع عقارب الساعة وعكسها بل إنه من الممكن القيام بتدوير الشكل للداخل أي إلى البعد الثالث))

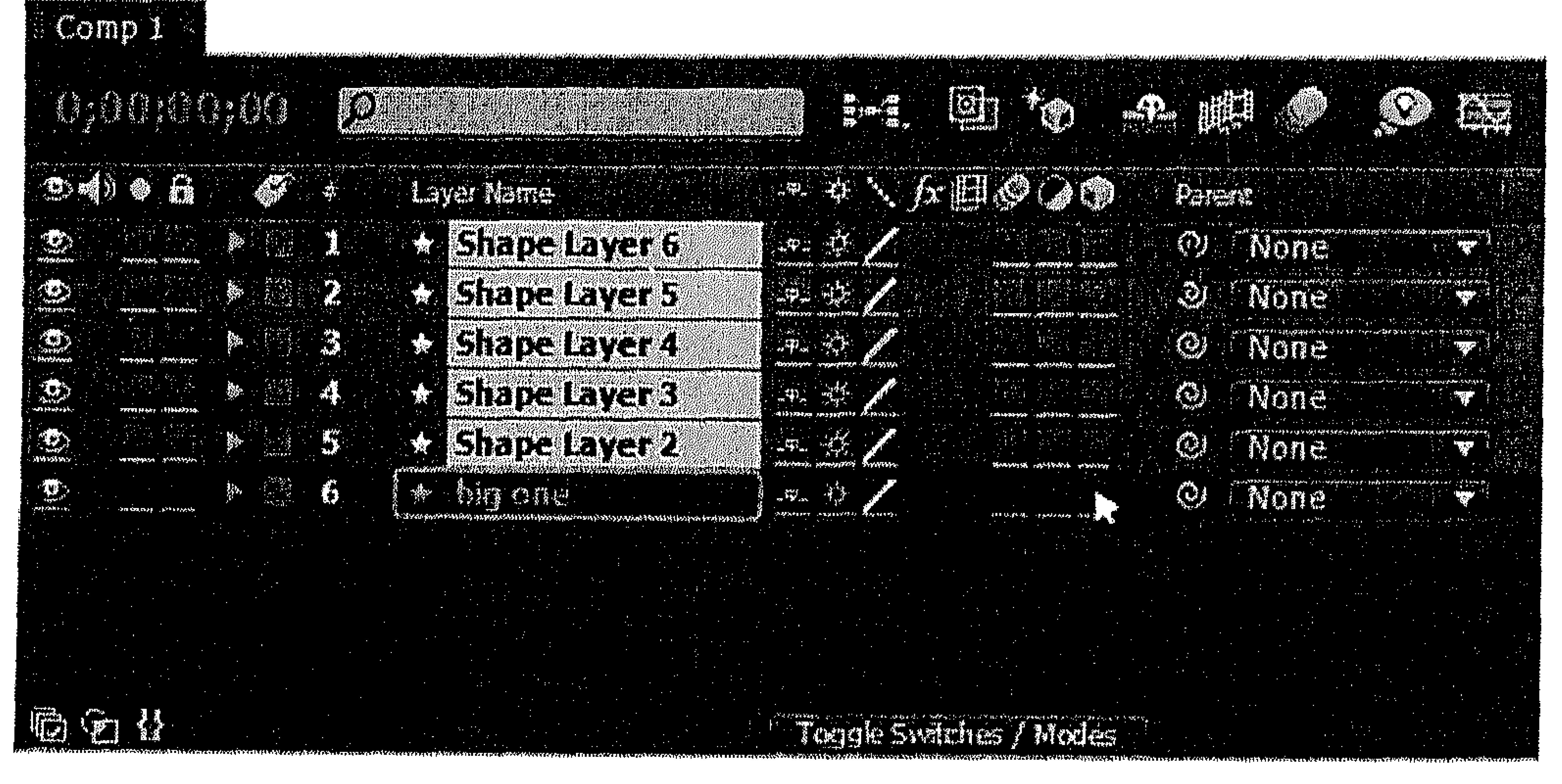
Parent -12

وهذه الخاصية سوف تستطيع من خلالها ربط الطبقات ببعضها البعض أو ربطها بعنصر معين لتتمكن من تحريكه كالمثال التالي .

- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات والخصائص التي تريد
- قم الآن برسم دائرة وقم بتلوينها باللون الذي تريد
- قم بنسخ هذه الدائرة وتصغيرها وتستطيع نسخها عبر الضغط من الكيبورد على الإختصار التالي Ctrl + D والذي يعني Dublicate Layer
- قم بنفس العملية حتى تحصل على الشكل الظاهر بالصورة التالية .



- الآن قم بتسمية الدائرة الكبيرة بأي إسم لكي تميزها عن الباقيين فأنا قمت بتسميتها Big One
- الآن قم بتحديد جميع الدوائر ما عدا الدائرة الكبيرة واذهب بمؤشر الماوس إلى خاصية ربط العناصر ببعضها البعض وقم بالضغط والسحب من المناطق الظاهرة لك في الصورة التالية



الآن قم بتحريك أي دائرة من الدوائر التي قمنا بربطها بع الدائرة الكبيرة لوحدها وسوف تلاحظ أنها سوف تتحرك لوحدها . والآن قم بتحريك الدائرة الكبيرة وستجد أن جميع هذه الدوائر سوف تتحرك معها من دون أن تدمجهم سوياً

والمقصود بالتحريك هنا هو أن تقوم بتحديد الدائرة من قائمة الطبقات بالضغط عليها ومن ثم الذهاب إلى شاشة عرض التركيبة التي تظهر بها صور الدوائر ومن ثم القيام بالضغط على الدائرة الكبيرة وتحريكها .

ما قمت به هنا هو تجربة بسيطة لربط العناصر الموجودة بعنصر كبير ، وهذه الخاصية مفيدة جدا خصوصا عند تحريك الشخصيات الكرتونية لأنك سوف تقوم برسم الشخصية منفصلة الرأس لوحدة والأيدي والأرجل كذلك ومن ثم تقوم بربط جميع هذه الأشكال بالجسم الرئيسي .

حاول الآن أن تكرر نفس التجربة التي تعاملت فيها مع الدوائر لكن هذه المرة قم بربط كل دائرة بالدائرة الأكبر منها .

والآن سوف أعود لأكمل باقي خصائص الطبقات.

Toggle Switches /Mode -13

عندالضغط على هذه الخاصية سوف تعطيك تغير نافذة خصائص الطبقات إلى الشكل التالي .

Comp 1

0;00;00;00

#	Layer Name	Mode	T	TrkMat	Parent
1	Shape Layer 6	Normal			6. big one
2	Shape Layer 5	Normal		None	6. big one
3	Shape Layer 4	Normal		None	6. big one
4	Shape Layer 3	Normal		None	6. big one
5	Shape Layer 2	Normal		None	6. big one
6	big one	Normal		None	None

Toggle Switches / Modes

نظام الدمج الخاص بالطبقة

سوف تظهر لك من هذه النافذة قائمة من أهم القوائم داخل البرنامج وهي قائمة نظام الدمج والتي سوف تتمكن منها تغيير نظام دمج الطبقة مع الطبقة التي خلفها .

قم بالضغط على السهم المشار إليه بالأعلى وسوف تظهر لديك النافذة التالية.

سوف تتمكن من خلال هذه القائمة أن تقوم بدم الطبقات مع بعضها البعض بطريقة غريبة وجميلة بنفس الوقت ، وتحصل على نتائج مبهرة للفيديو أو للتركيبة التي تقوم بالعمل عليها ، ومن هنا سوف أقوم بالإشارة إلى أهم هذه الخيارات والتي أستخدمها بكثرة عند العمل بالبرنامج .

حاول أن تقوم بتجريب هذه الخصائص وذلك عبر فتح تركيبة جديدة ووضع ملفين فيديو فوق بعضهما البعض ومن ثم تغيير نظام الدمج للفيديو الذي بالأعلى ولاحظ النتيجة .

كيفية التحكم بأبعاد الطبقات Layer Transform

عند العمل مع الطبقات سوف تضطر احيانا إلى التكبير والتصغير وقلب الطبقة أو عمل دوران ثابت لوجود الطبقة وليس تحريكها .

-قم بفتح تركيبة جديدة كما تعلمت سابقاً

- قم بإدخال صورة مثلاً ملف التركيبة ومنه إلى الطبقات

- الآن قم بتحديد الطبقة التي تريد العمل عليها ومن ثم قم بالضغط على الزر الأيمن للماوس وقم باختيار ما يلي

right click >Transform > then chose what do you want to change



Reset -1

عند الضغط على هذا الخيار سوف يقوم البرنامج بإعادة الشكل إلى الوضع الطبيعي الذي قمت بوضعه أول مرة في البرنامج وإزالة كافة التعديلات التي تمت على خصائصة التحويلية.

Anchore Point -2

من هذا الخيار سوف تتمكن من تغيير مكان تواجد نقطة الإرتكاز والتي قد أشرت إليها سابقا بأنها هي النقطة التي سوف تتم جميع عمليات التحويل على الشكل إعتماداً عليها .

Position -3

سوف تتمكن من هذا الخيار أن تقوم بتغيير موقع الشكل الذي أمامك

Scale -4

لتغيير حجم العنصر أو الطبقة

Orientation -5

وكما تلاحظ فإن هذه القائمة لن تستطيع تفعيلها إلا إذا قمت بالعمل على طبقة ثلاثية الأبعاد وتستخدم هذا الخيار لتحديد موقع الشكل بالنسبة للمحاور الثلاثة X.Y.Z

Rotation -6

لتغيير زاوية الشكل أو القيام بتدويره

Opacity -7

للتحكم بشفافية الشكل

Flip Horizontal -8

للقيام بقلب الشكل أفقياً ((تبديل الناحية اليمين باليسار والعكس))

Flip Vertical -9

للقيام بقلب الشكل عامودياً ((تبديل الناحيةالعلوية بالسفلية والعكس))

Center In View -10

لوضع الطبقة أو الشكل بمنتصف التركيبة

Fit to Comp -11

لتحديد حجم الطبقة بنفس حجم التركيبة بالكامل قم بالضغط على هذا الخيار مع تحديد طبقة ما وانظر ما الذي سوف يحدث ؟؟

سوف تجد بأن الطبقة التي قمت بتطبيق الخاصية عليها قد وضعت بحجم التركيبة

Fit to Comp width -12

لجعل عرض الطبقة مماثلاً لعرض التركيبة فلو كان عرض التركيبة 1152px فسوف يصبح عرض التركيبة 1152px

Fit to Comp height -13

لجعل طول الطبقة مماثلاً لطول التركيبة فلو كان طول التركيبة 864px فسوف يصبح طول التركيبة 864px

ملاحظة :

عند الإستغناء عن أي طبقة كانت تستطيع فقط تحديدها ومن ثم الضغط على DELETE من الكيبورد

....

Adobe After Effects CS6 Chapter 8

الشريط الزمني وكيفية التعامل معه Time Line

مقدمة عن الشريط الزمني

عند العمل ببرنامج الأفتر إفيكت فإن النتيجة التي سوف تقوم باخراجها من البرنامج ستكون كملف فيديو وكما تعلم سوف تحتاج للشريط الزمني كي تخطط وتتعامل مع الوقت الذي سوف تقوم بتحريك العناصر والطبقات به.

....

- ماذا سوف تستفيد من الشريط الزمني ؟؟

- عند التعامل مع الطبقات وتحريكها كانت صوراً عادية أم كانت شخصيات كرتونية فإنك سوف تقوم بتحريكها . وعند التعامل مع التحريك سوف تقوم بالتحريك ضمن فترة محددة . فالزيادة أو النقصان في وقت تحريك هذا العنصر أو الطبقة قد يعطي انطباعاً آخر عما تقصد بهذا الفيديو .

....

- كيفية التعامل مع الوقت داخل برامج التحريك

عند قيامك بالتحريك داخل برنامج مثل برنامج Adobe After Effects فإنك سوف تقوم برواية قصة معينة أو تريد أن تعطي انطباعاً بأن هذه الطبقة مثلاً تسير بسرعة إلى مكان آخر وهذا من الممكن أن تقصد به سرعة التعامل وليس كما يكون بالإعلان أي إن الإنطباع من الممكن أن يكون مجازياً وهو حسب الغاية المراد تصميمه منها .

فمثلا تريد أن تقوم بإعلان تلفزيوني أو مقدمة لشركة توصيل وقد قام مندوبو الشركة بالطلب منك أن تضع سرعة التوصيل هي الفكرة الرئيسية للإعلان . وقمت أنت بفتح تركيبة جديدة وقمت بوضع عناصر وطبقات بداخلها وأردت تحريكها فكيف سوف تقوم بالتحريك ؟؟؟؟

طبيعياً سوف تجد نفسك تقوم بتحريك هذه العناصر داخل الشريط الزمني بشكل سريع وذلك لأن السرعة أحد صفات هذه الشركة . فتكون قد أوصلت للمشاهد بأن طابع الشركة هو السرعة وهذا نوع بسيط من أنواع الإعلانات .

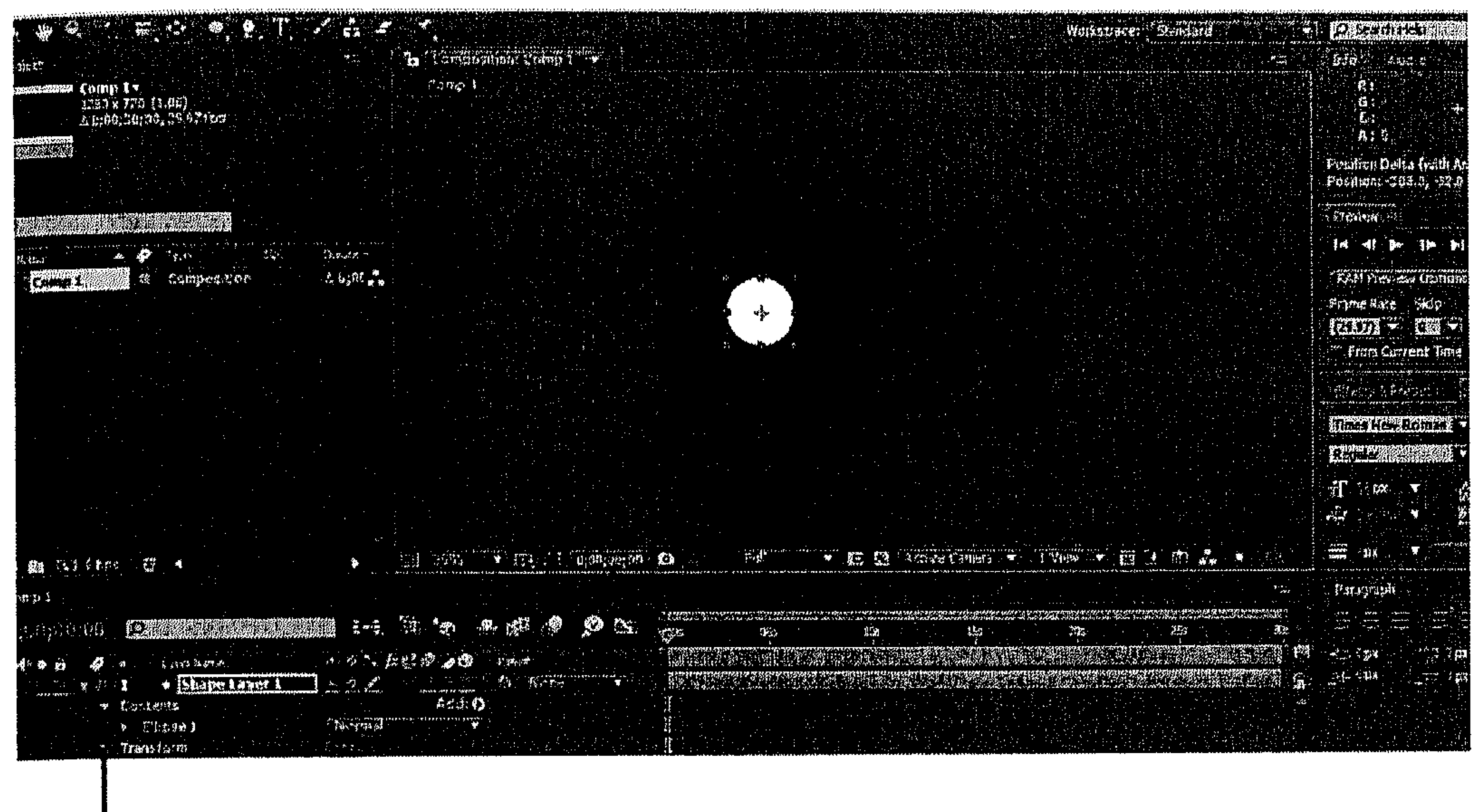
....

- كيفية التحكم بسرعة التحريك بالبرنامج ووقت العرض والحركة

عند التعامل مع برنامج الأفتر إفيكت سوف لن تجد صعوبة في تحديد الوقت والسرعة لأنه كلما قل وقت عرض الشكل زادت سرعته . أي إنك ستكتفي بزيادة مساحة العرض إن أردت إبطاء الحركة والعكس عند زيادة السرعة .وهذه المبادئ سوف تتعلمها بشكل أفضل وأدق عند بداية العمل بالبرنامج .

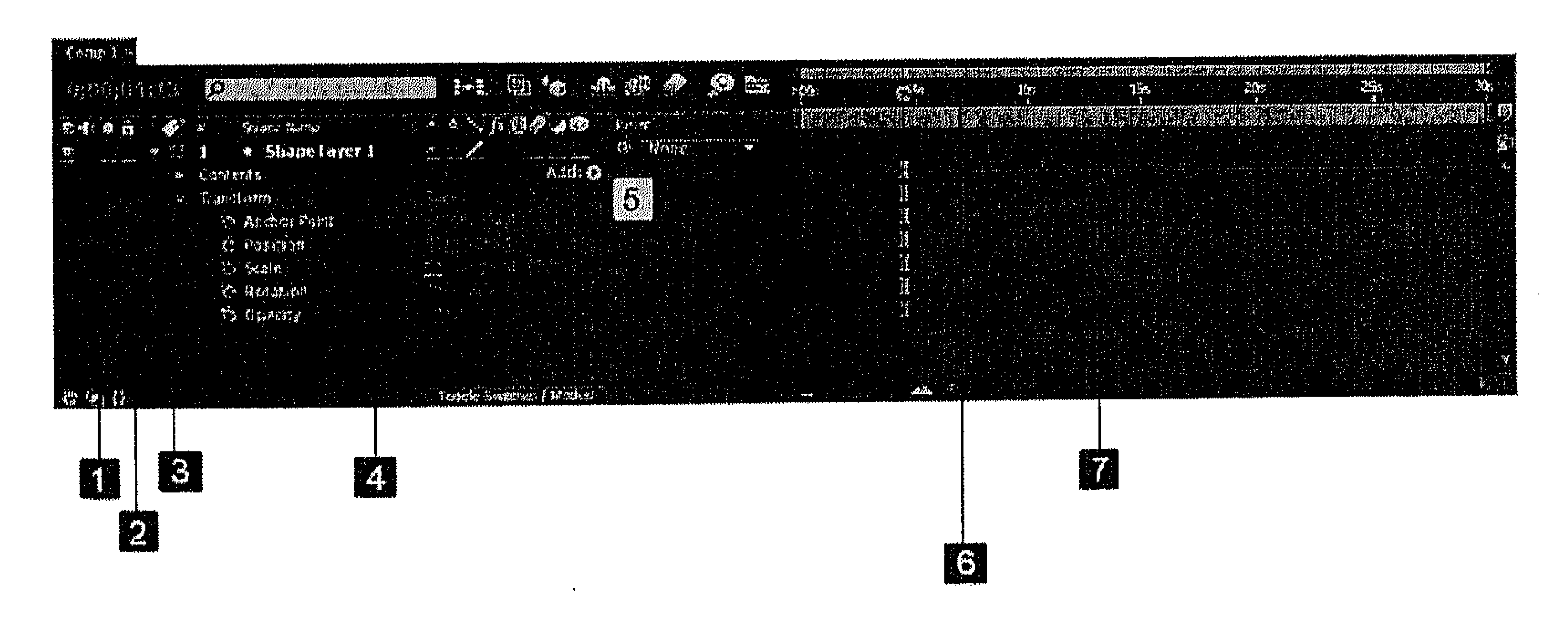
شريط الزمن Time line

- قم بفتح تركيبة جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم برسم شكل بسيط كدائرة أو مربع
- باستخدام أداة الـ Pan Behind Tool قم بوضع نقطة الإرتكاز بمنتصف هذا الشكل



قم بالضغط على السهم المشار إليه لفتح خصائص الشكل لتستطيع تحريكها

عند الضغط على السهم المشار إليه بالشكل السابق سوف يصبح شريط الزمن بهذا الشكل



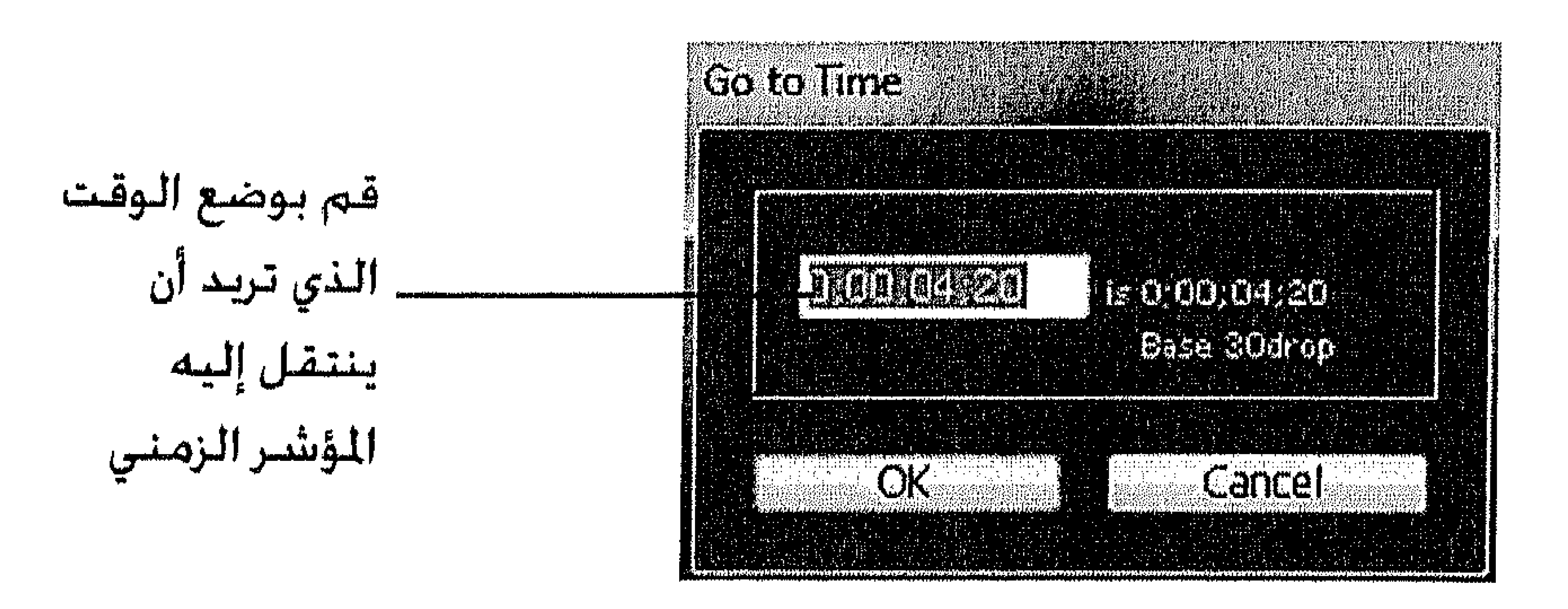
قبل البدء بالعمل على الشريط الزمني الخاص بالبرنامج يجب عليك فهم مكونات هذا الشريط بالتفصيل كي تستطيع التعامل معها عندما تقوم بالتسجيل والتحريك .

ملاحظة مهمة : حاول أن تعود نفسك على استخدام الإختصارات فهي قد وجدت من أجل توفير الوقت .

1- Current Time المؤقت

يستعرض هذا المؤقت الوقت الكامل للمشروع أو التركيبة وكما يظهر لديك في الصورة السابقة فقد قمت بإيقاف المؤشر عند الثانية الرابعة من التركيبة وثلاثة عشر جزء من الثانية .

إن أردت أن تحرك المؤشر إلى منطقة معينة أو إلى زمن محدد قم بالضغط مرة واحدة بالزر الأيسر للماوس فوق المؤت لتظهر لديك النافذة التالية .



2- Transform قائمة التحويل

سوف تتمكن من هذه القائمة بفتح خيارات التحويل الخاصة بالشكل بطريقة مفصلة . عندما تقوم بوضع طبقة داخل التركيبة التي قمت بصنعها داخل برنامج الأفتر إفيكت قم بالضغط على السهم المشار إليه وسوف يقوم البرنامج بإظهار بقية الخصائص التابعة للطبقة لتقوم بعد ذلك بتحريكها .

3- Transform Option خيارات التحويل

وهذه هي أهم نقطة سوف ترجع إليها عند البدأ بالتحريك . وهي مجموعة من الخيارات التي تستطيع التعديل والتغيير فيها بالإضافة إلى تسجيل التغييرات والتحولات التي تقوم بإجرائها على الطبقات عن طريق إضافة مفاتيح تحريك وإظهارها كفيديو متحرك. سأتعدى هذه النقطة الآن وسأعود إليها بعد الإنتهاء من شرح شريط الزمن الخاص بالأفتر إفيكت.

4- Transform Option Preset إعدادات خيارات التحويل

هي مجموعة من القيم الرقمية والتي تصف موقع الشكل ومكان تواجد نقطة الإرتكاز بالنسبة للشكل والدوران أيضا ولن ننسى حجم الشكل ومقدار الشفافية والتي سألحقها أيضا بشرح خيارات التحويل لاحقاً. ولكن بشكل عام سوف تقوم بتسجيل التغييرات التي سوف تتم على هذه القيم التي تصف خاصية لشكل أو لطبقة معينة .

5- Reset إعادة تهيئة

عندما تقوم برسم شكل معين سوف يكون له الإعدادت الخاصة به من إعدادات خيارات التحويل للشكل وعند القيام بتغييرها فإن البرنامج سوف يحتفظ بالإعدادات الإفتراضية التي قمت برسم الشكل عليها للمرة الأولى .

وعند الضغط على الخيار Reset سوف يقوم البرنامج بإعادة إعدادات الشكل للحالة التي قمت برسمه أو بوضعه بها من البداية .

6- Current Time Indicator المؤشر الزمني والذي يسمى أيضا بالاختصار التالي (cti)

سوف تتمكن من خلال هذا المؤشر التنقل داخل الشريط الزمني ورؤية الأحداث التي سوف تقوم بتسجيلها داخل البرنامج . فعند بدأ التسجيل سوف تقوم بوضع هذا المؤشر عند نقطة البداية والنهاية للتسجيل وللقيام بالتحريك . وتستطيع نقل هذا المؤشر من مكان لآخر عبر الضغط على المؤقت كما تعلمنا الخيار رقم 1.

7- Key Frame Place مكان تواجد مفاتيح التحريك

سوف تتمكن من خلال العمل على البرنامج وضع المفاتيح الخاصة بالتحريك داخل المنطقة المشار إليها وهي المنطقة التي سوف تقوم بالتحكم بالمسافة بين مفاتيح التحريك لتتحكم بالسرعة كما أشرت سابقاً.

....

شرح خيارات قائمة التحويل Transform preset

قد أشرت سابقاً بأنه عند الضغط على السهم الخاص باعدادت التحويل الخاصة بطبقة أو عنصر معين موجود لديك داخل التركيبة فإنه سوف تظهر لديك خيارات التحويل الخاصة بالشكل وسوف تبدو لك كما في الشكل التالي .

وشرحها بالترتيب تنازلياً كالتالي :

-Anchore Point نقطة الإرتكاز

تستطيع من هنا أن تغير مكان نقطة الإرتكاز الخاصة بالطبقة وتسجيل هذا التغيير

وسوف تتعلم كيفية التحريك والتسجيل لاحقاً.

-Position موقع الشكل

لتغيير موقع الشكل وتستطيع أن تحدد هذا الموقع بطريقتين إما بالضغط على الشكل لتحديده ومن ثم الضغط عليه وتحريكه أو قم بالضغط على إحدى قيم التحويل الموجودة بجانب إسم الخاصية وقم بوضع قيمة رقمية لمكان الشكل الذي تريد أن ينتقل الشكل إليه .

قم بالضغط على القيمة الرقمية بجانب إسم التعديل وحرك الماوس لليمين ولليسار وسيقوم البرنامج بزيادة وتقليل القيمة

-Scale حجم الشكل

تستطيع تغيير حجم الشكل بطريقتين أولهما بالضغط على إحدى المقابض التي تظهر حول الشكل في شاشة عرض التركيبة . أو تستطيع القيام بذلك عبر إعطاء قيمة رقمية للحجم وقبل ذلك أريد منك ملاحظة أن الحجم الخاص بطبقة معينة يرمز لها البرنامج عند بداية الرسم بنسبة مئوية 100% وعند إعطائك قيمة رقمية للشكل فأنت بهذه الحالة تقوم بإعطاء قيمة رقمية ليعادلها البرنامج مع حجم الشكل الموجود فمثلا الشكل الذي رسمته سيعطيك البرنامج نسبة مئوية لحجمه هي 100% قم بالضغط فوق الرقم المقابل لإسم التعديل وقم بإعطائه 120% وقم بعدها بالضغط على Enter من الكيبورد ليقوم البرنامج بتفعيل التعديل وستجد بأن الشكل الذي كان لديك قد زاد حجمه بنسبة 20% فوق حجمه الطبيعي الذي رمز له البرنامج بالنسبة التي تحدثنا عنها سابقاً

قم الآن بتجريب نسبة أقل من 100% كـأن تضع 50% ولاحظ النتيجة .

قم بالضغط على القيمة الرقمية بجانب إسم التعديل وحرك الماوس لليمين ولليسار وسيقوم البرنامج بزيادة وتقليل القيمة

-Rotation دوران الشكل

من هذا الخيار سوف تتمكن من تدوير الشكل الموجود بزوايا كما تعلمنا سابقا إما بشكل يدوي أو بالضغط على القيمة الرقمية وتغييرها .

قم بالضغط على القيمة الرقمية بجانب إسم التعديل وحرك الماوس لليمين ولليسار وسيقوم البرنامج بزيادة وتقليل القيمة

لاحظ بأن الإعداد الرقمي للدوران يرمز له البرنامج بقيمتين رقميتين عند تدوير هذا الشكل بزاوية تزيد عن Rotation 1x +51.0° يشير لك بأنه قد قام الشكل بدورة كاملةً

-Opacity شفافية الشكل

ستتمكن من إعداد التعديل هذا بتغيير شفافية الشكل والقيام بتسجيل هذا التعديل .

قم بالضغط على القيمة الرقمية بجانب إسم التعديل وحرك الماوس لليمين ولليسار وسيقوم البرنامج بزيادة وتقليل القيمة

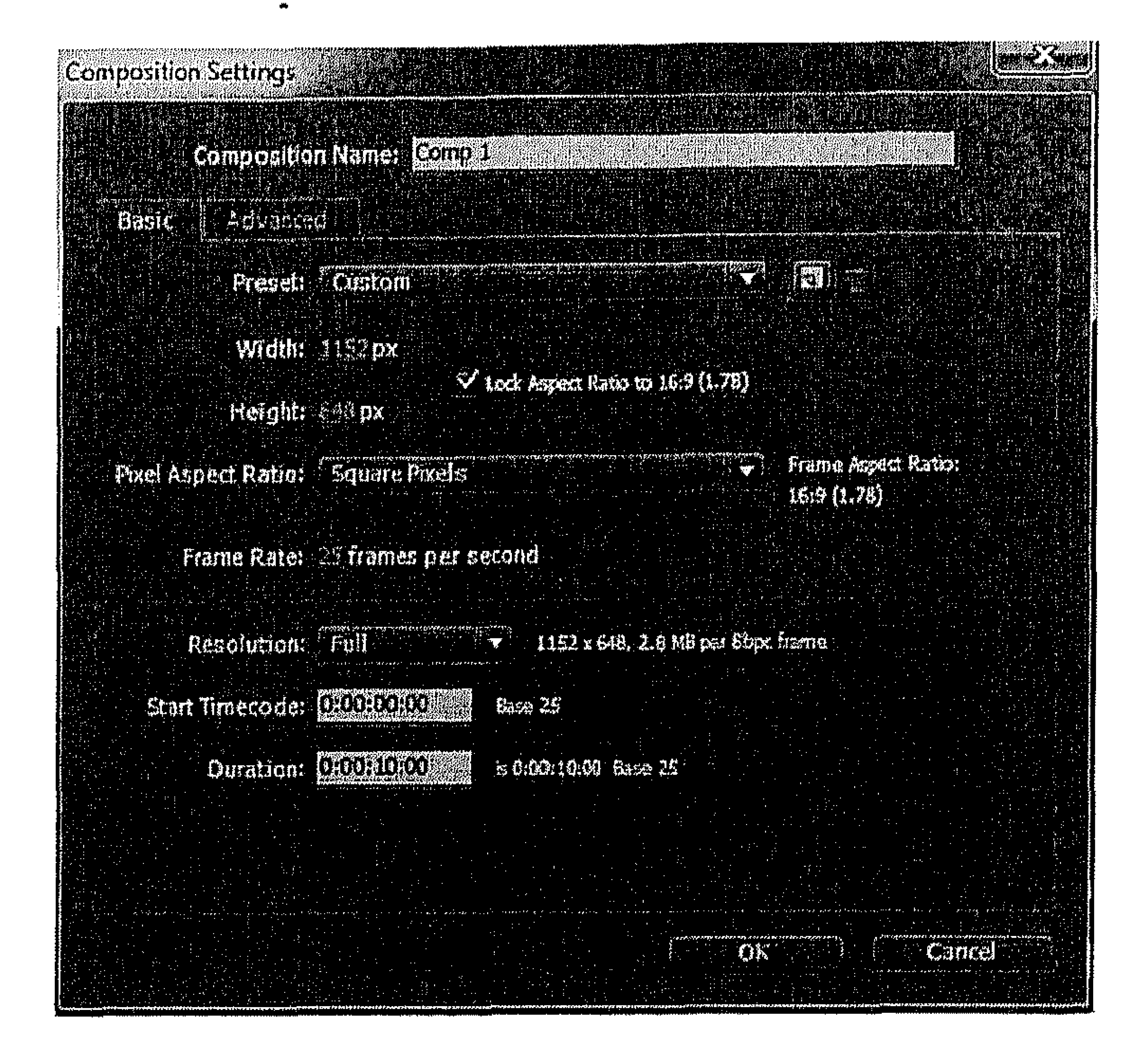
....

Adobe
After Effects CS6
Chapter 9

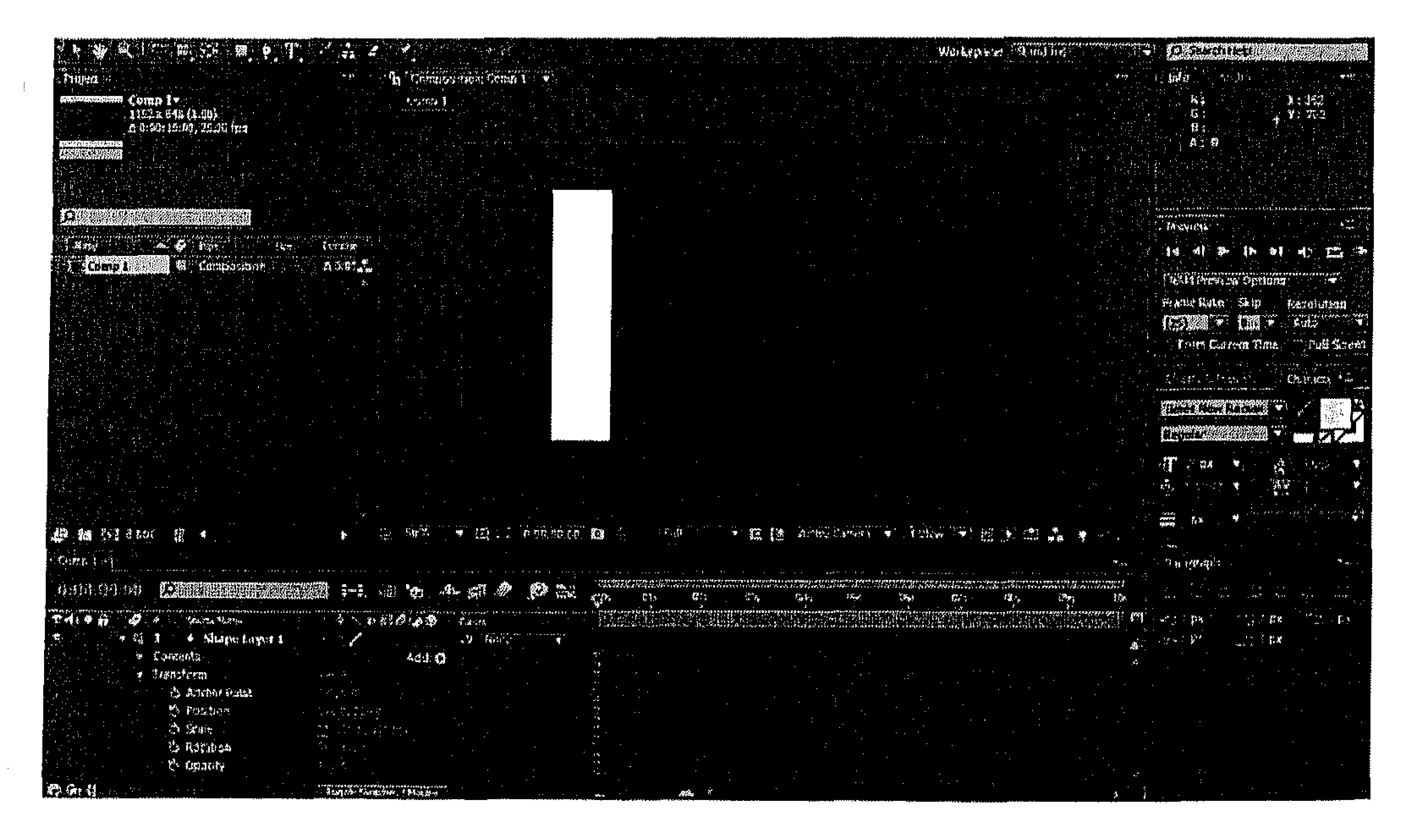
Working with Keyframe
العمل مع مفاتيح التحريك

- Keyframe مفاتيح التحريك وكيفية استخدامها

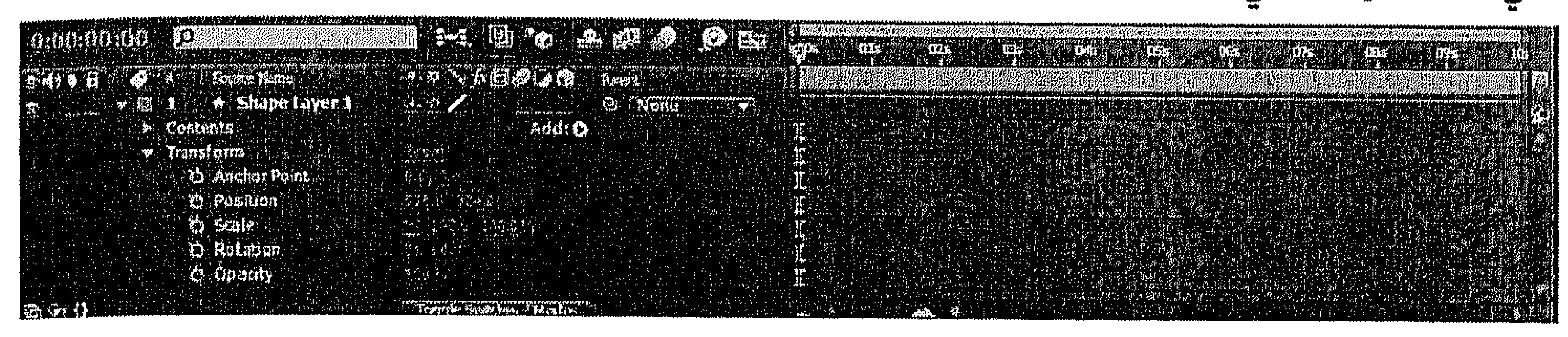
- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات الظاهرة بالشكل التالي :



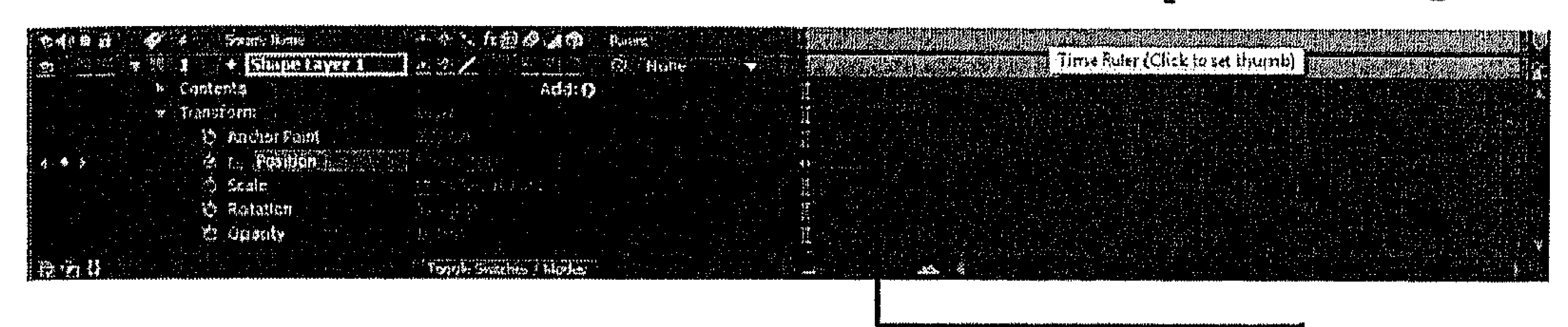
- قم برسم شكل مستطيل بداخلها
- باستخدام أداة الـ Pan Behind Tool قم بوضع نقطة الإرتكاز بمنتصف هذا المستطيل
- قم بفتح اعدادات التعديل لتبدو مساحة العمل كما في الشكل التالي :



- قم بتثبيت المؤشر الزمني cti عند الزمن 00:00:00:0 والذي هو بداية التوقيت كما في الشكل التالي :

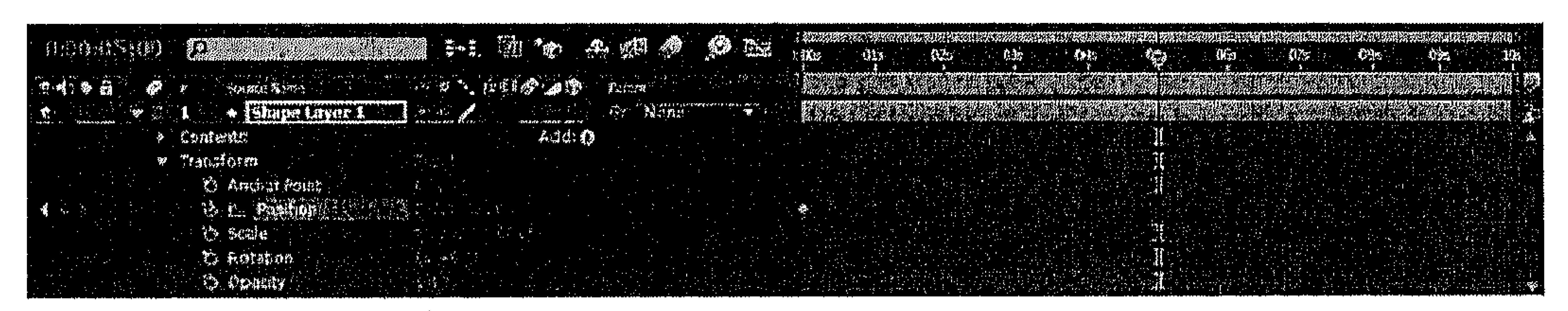


- قم بالنقر بزر الماوس الأيسر فوق الساعة الصغيرة التي بجانب كلمة Position ليصبح الشكل كالآتي :

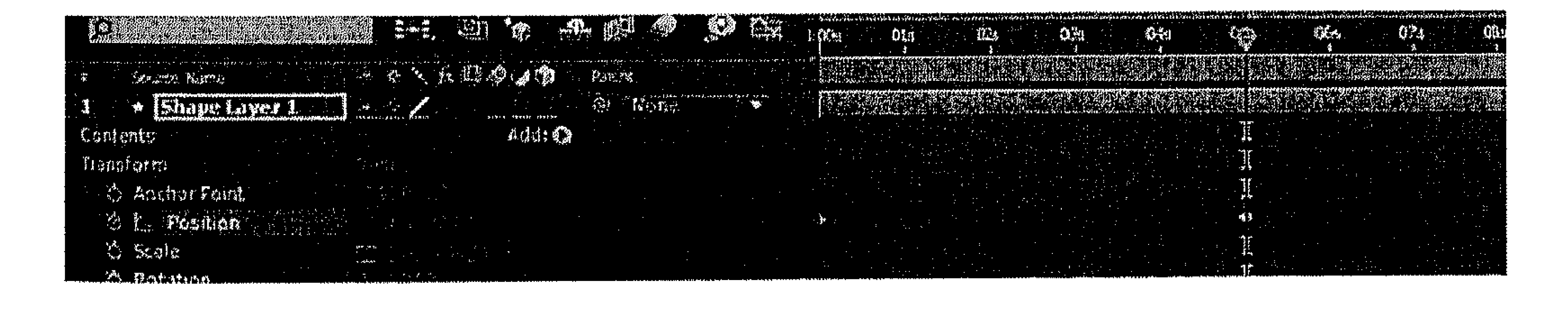


لاحظ النقطة الموجودة بالشريط الزمني والتي نسميها مفتاح تحريك والعملية التي قمت الآن بفعلها هي تسجيل مكان تواجد الشكل عند الوقت الزمني 00:00:00:0

-أما الآن قم بتحريك المؤشر الزمني cti إلى الثانية الخامسة كما في الشكل التالي :



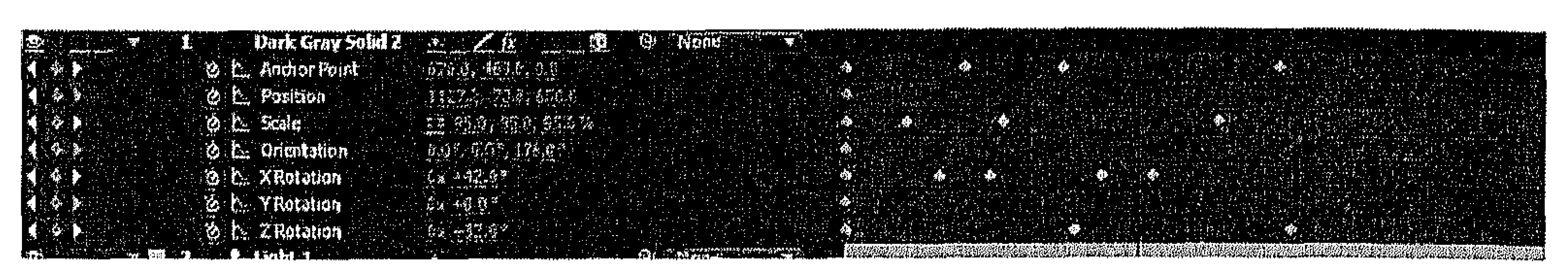
قم الآن يدويا بالضغط على الشكل المستطيل وتحريكه لأي مكان تريد.
وستلاحظ أن البرنامج قد قام بوضع نقطة تحريك أو مفتاح تحريك عند الثانية الخامسة .
ولاحظ أيضاً أن الشكل الذي قمت بتحريكه قد أعطاك مساراً وهمياً داخل شاشة عرض التركيبة ليريك أن هذا الشكل سوف يتحرك بداية من هذه النقطة وسينتهي بالنقطة التي في نهاية المسار الوهمي الذي قام برسمه



قم الآن بالضغط على Space من الكيبورد ليقوم البرنامج بعرض الحركة التي قمت بتسجيلها داخل برنامج الأفتر إفيكت .

- إختصارات التعديل وكيفية التعامل معها

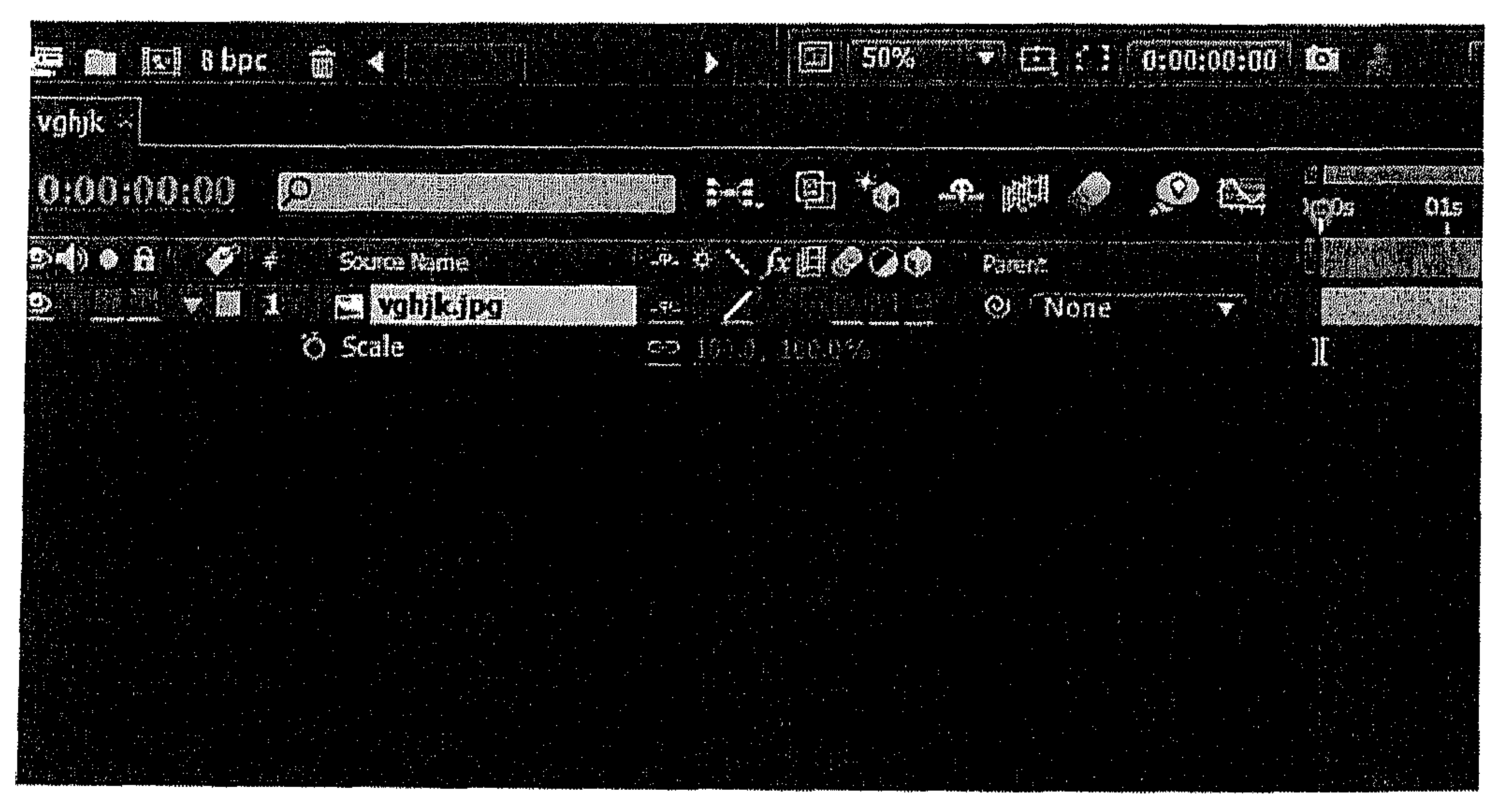
عند القيام بالتحريك باستخدام برنامج الأفتر إفيكت فإننا سابقا تحدثنا عن خصائص معينة تستطيع التعديل بها وتسجيل هذه التعديلات لتعطي نتيجة متحركة .
ولكن عند العمل على تركيبة متعددة الطبقات لن تستطيع العمل بدقة بوجود جميع الخيارات المفتوحة أمامك والتي سوف ستظهر أمامك تقريباً كما في الشكل التالي :



تستطيع باستخدام الإختصارات تفعيل قائمة واحدة من قوائم التعديل التعديل والتي سأقوم بذكرها وكل تعديل يقابله الإختصار الذي يقوم بإظهاره

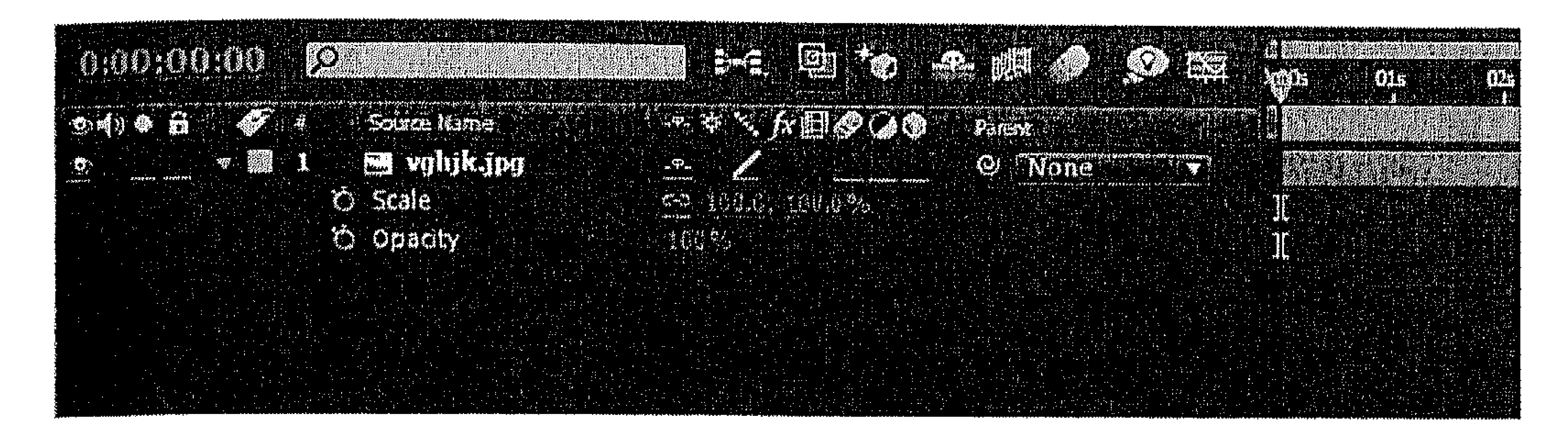
Anchor Point ———— A
Position ———— P
Scale ———— S
Rotation ———— R
Opacity ———— T

قم باختيار أي طبقة موجودة بداخل تركيبة وقم بالضغط من الكيبورد على أحد هذه الإختصارات . ففي الشكل التالي قمت بالضغط على S ولاحظ كيف سيعطيك البرنامج خيار التعديل لوحده .



- إستخدام أكثر من اختصار بنفس الوقت

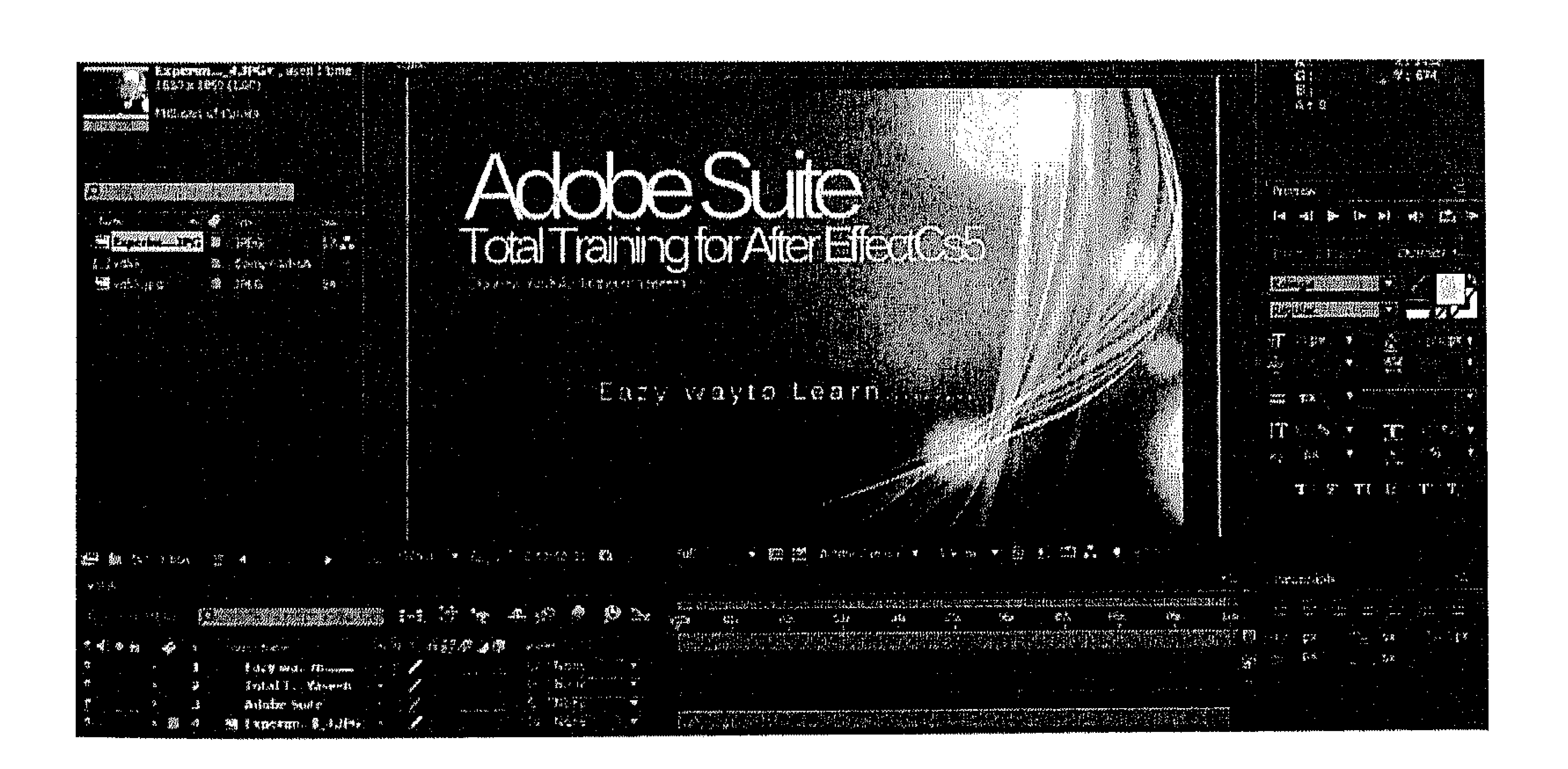
قم باختيار أي طبقة موجودة بداخل تركيبة وقم بالضغط من الكيبورد على S ومن ثم قم بالشغط على shift وقم بالضغط على T من الكيبورد وانظر إلى قائمة الطبقات .



لقد قمت بالخطوات الأخيرة بفتح خيار تعديل الحجم والشفافية سويةً وتستطيع أيضاً اختيار ما تريد ولكن لا تنس الضغط على shift مع الإستمرار

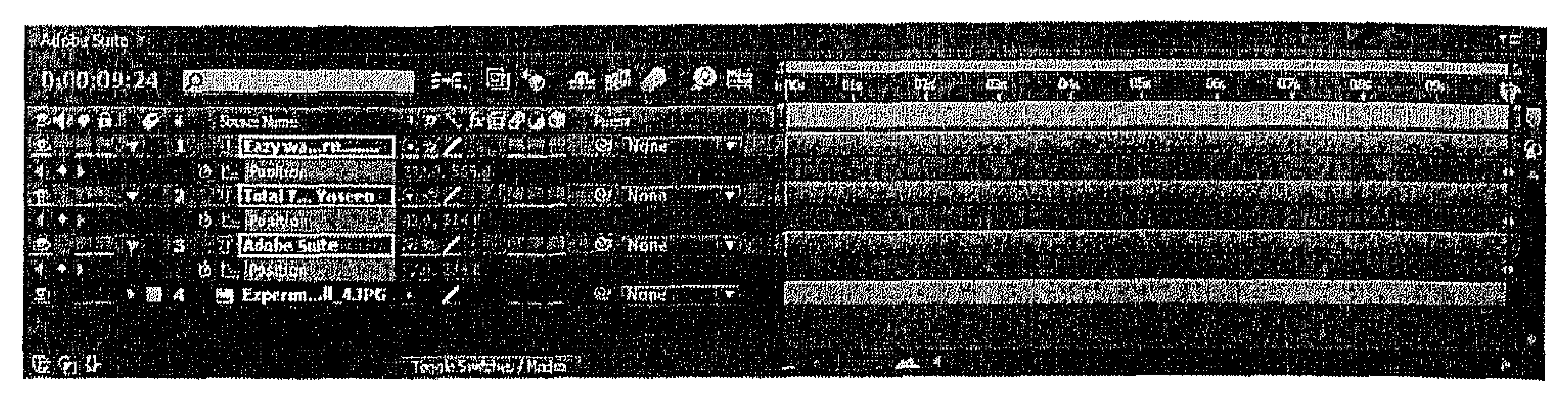
تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة بالأبعاد التي استخدمناها سابقاً وقم بجعل وقت التركيبة 10 ثوان
- أدخل صورة للتركيبة التي تعمل عليها واجعلها كخلفية للتركيبة
- قم الآن بوضع نص مكتوب داخل التركيبة من اختيارك
- قم الآن بكتابة نص آخر بحجم ومكان مختلف ولكن اجعل الشكل يبدو متناسقاً وتستطيع وضع أكثر من نص ليبدو كالمثال التالي :



- قم بتحريك المؤشر الزمني حتى الثانية العاشرة ومن ثم قم بتحديد جميع طبقات النصوص وبعدها قم بالضغط على P من الكيبورد

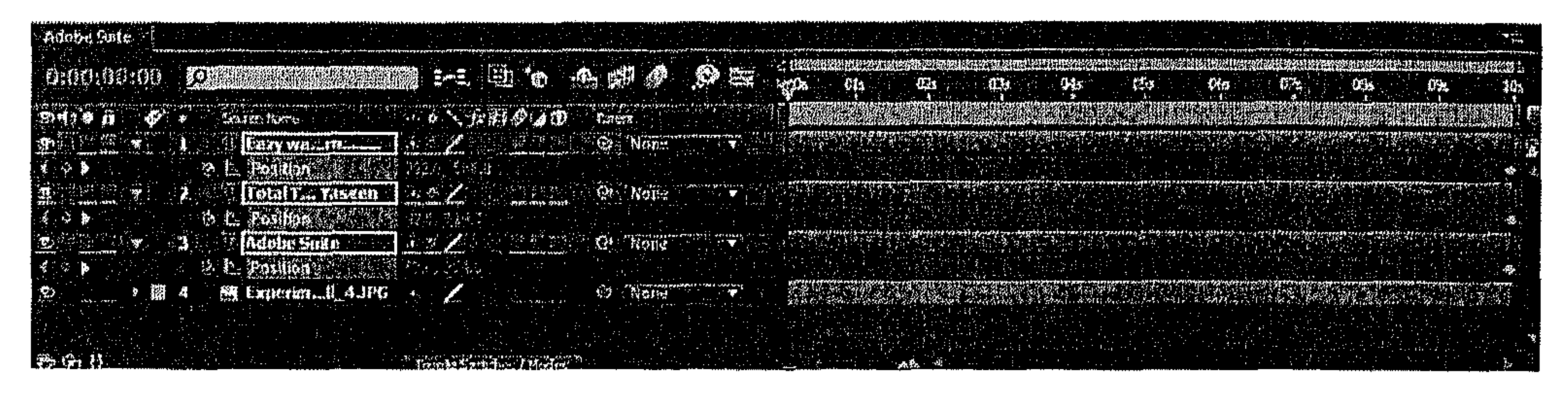
- قم الآن بالضغط على أيقونة الساعة بجانب خاصية تعديل الموقع لأي واحدة من النصوص ليقوم البرنامج ببدأ التسجيل لجميع الطبقات التي قمت بتحديدها انظر الشكل التالي :



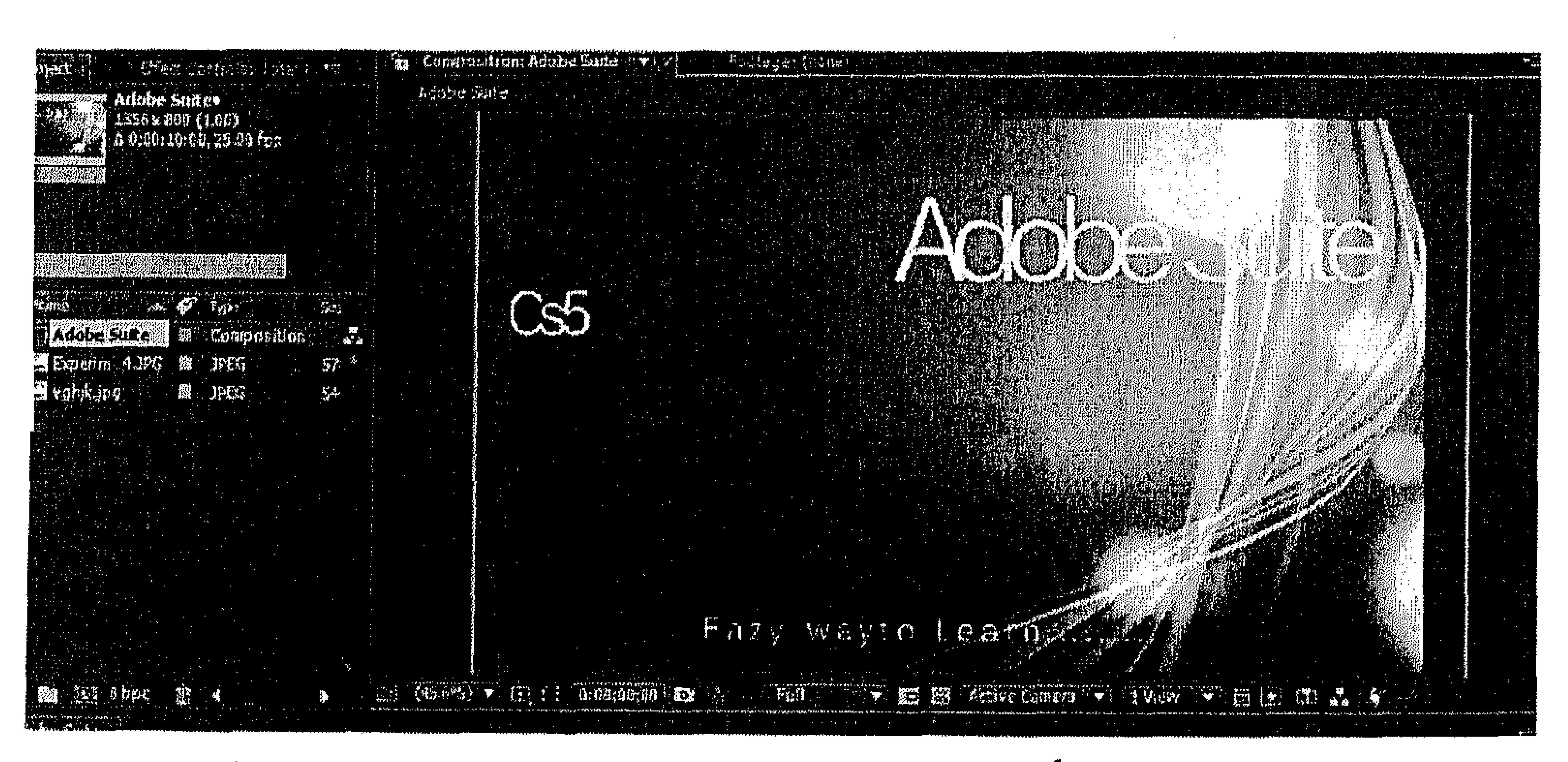
قد لاحظت كيف قمنا بتحديد أكثر من طبقة ومن ثم قمت بتسجيل تغيير الموقع لها معاً

لاحظ أيضاً كيف قمنا ببدأ التسجيل من نهاية التركيبة وليس العكس

- قم الآن بإرجاع المؤشر الزمني لبداية التركيبة



- قم الآن بتحريك النصوص التي قمت بكتابتها إلى أماكن مختلفة لتبدو التركيبة كما يلي :



ملاحظة : عند الضغط على أيقونة الساعة الموجودة بجانب خصائص التعديلات للقيام بالتسجيل فإنه يبدأ التسجيل وعندما تقوم بالضغط عليها مرة أخرى سوف يقوم البرنامج تلقائياً بحذف جميع مفاتيح التحريك التي قمت بصنعها

استخدامات أخرى لمفاتيح التحريك

قد تحدثنا سابقاً عن مفاتيح التحريك بشكل مبسط أو بالتحريك البسيط وبالدوران ولتغيير شفافية الطبقة . ولكن هل هذا هو استخدام هذه المفاتيح ؟؟

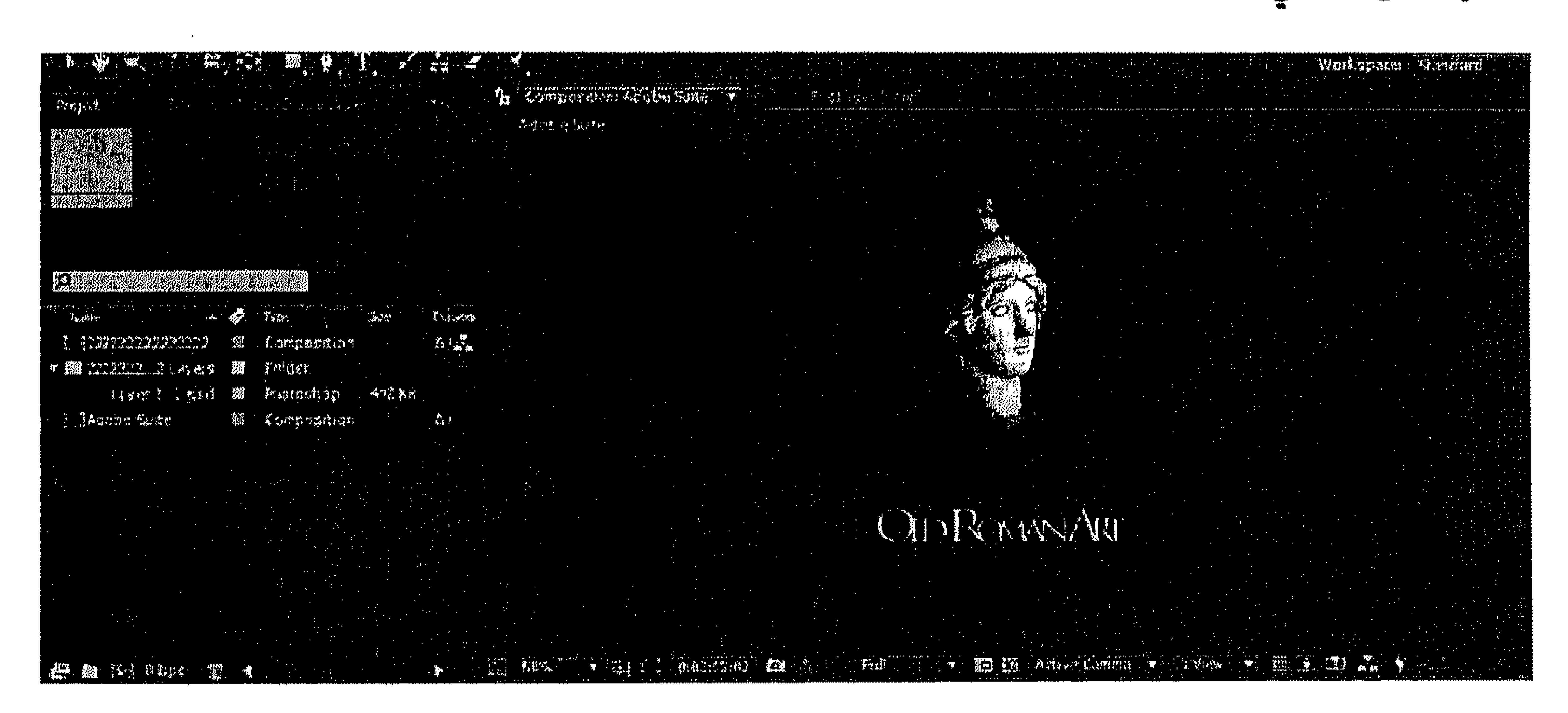
مفاتيح التحريك موجودة بأغلب تطبيقات وتأثيرات الأفتر إفيكت فأنت بالعمل على البرنامج لا تستطيع أن تسجل تحريك عنصر أو تغيير شفافيته فقط بل تستطيع أيضا إضافة تأثير لوني على ملف فيديو وتستطيع التعديل والتسجيل على هذا التأثير من وقت لآخر باستخدام الطريقة ذاتها التي استخدمناها سابقاً.

تطبيق عملي :

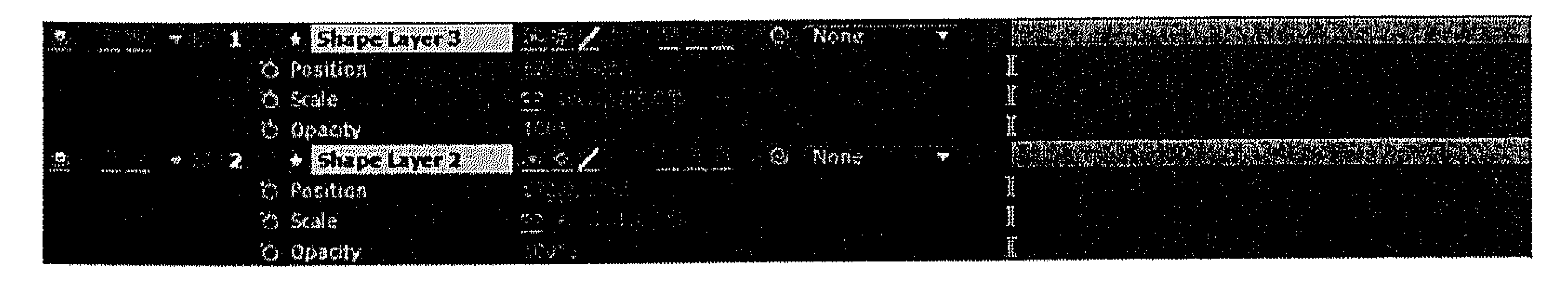
- قم بفتح تركيبة جديدة بالأبعاد التي استخدمناها سابقاً وقم بجعل وقت التركيبة 6 ثوان
- قم الآن بصنع تصميم باستخدام الأفتر إفيكت يحتوي على التالي :

1- صورة
2- نص مكتوب
3 - أشكال بسيطة كالمربع والدائرة

انظر المثال التالي



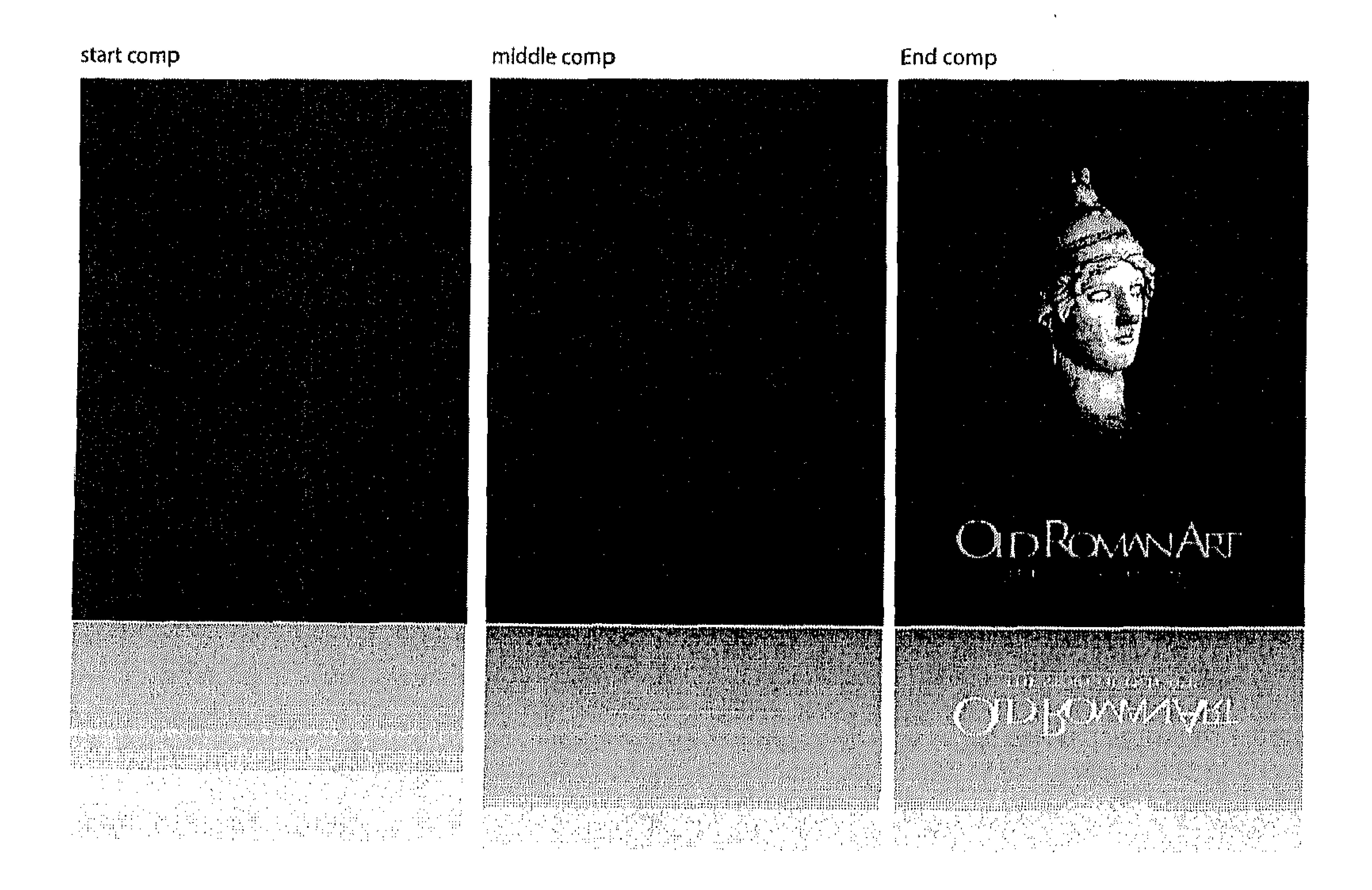
- قم الآن باختيار جميع الطبقات من قائمة الطبقات وقم بالضغط على s,p,t ولا تنس أن تقوم بالضغط على shift من الكيبورد لتظهر لديك قائمة الطبقات الخاصة بكل طبقة كما يلي :



- قم بنقل المؤشر الزمني cti إلى نهاية التركيبة أي إلى الثانية السادسة ومن ثم قم بالضغط على أيقونة الساعة لبدأ التسجيل . وتأكد أنك قد قمت سابقاً بتحديد جميع الطبقات
- قم الآن بإرجاع المؤشر الزمني لبداية الشريط الزمني
- الآن قم بإلغاء تحديد الطبقات وقم بتحديد الصورة لوحدها فقط وقم بجعل الشفافية الخاصة بها 0 أي إنها سوف تختفي وقم بتصغير حجمها إلى25%
- قم باختيار النصوص المكتوبة وقم بتحريكها يميناً ويساراً وقم بجعل الشفافية الخاصة بها 0 أيضاً
- قم الآن بالضغط من االكيبورد على Space ليقوم البرنامج بعرض التحريك الذي قمت بصنعه

النتيجة المتوقعة

النتيجة التي سوف تظهر لديك بعد تطبيق كافة الخطوات بأن الشاشة سوف تعرض لك صورة فارغة ومع تقدم الوقت سوف تبدأ الصورة التي قمت بوضعها بأن تصبح أكبر حتى تصل للحجم النهائي وسوف تتغير قيمة الشفافية لها من الصفر حتى تصبح واضحة جدا . وسوف يحدث نفس الشئ مع النصوص لكن من دون أي تغيير بحجمها .



Adobe After Effects CS6 Chapter 10

Working with 3D Layer

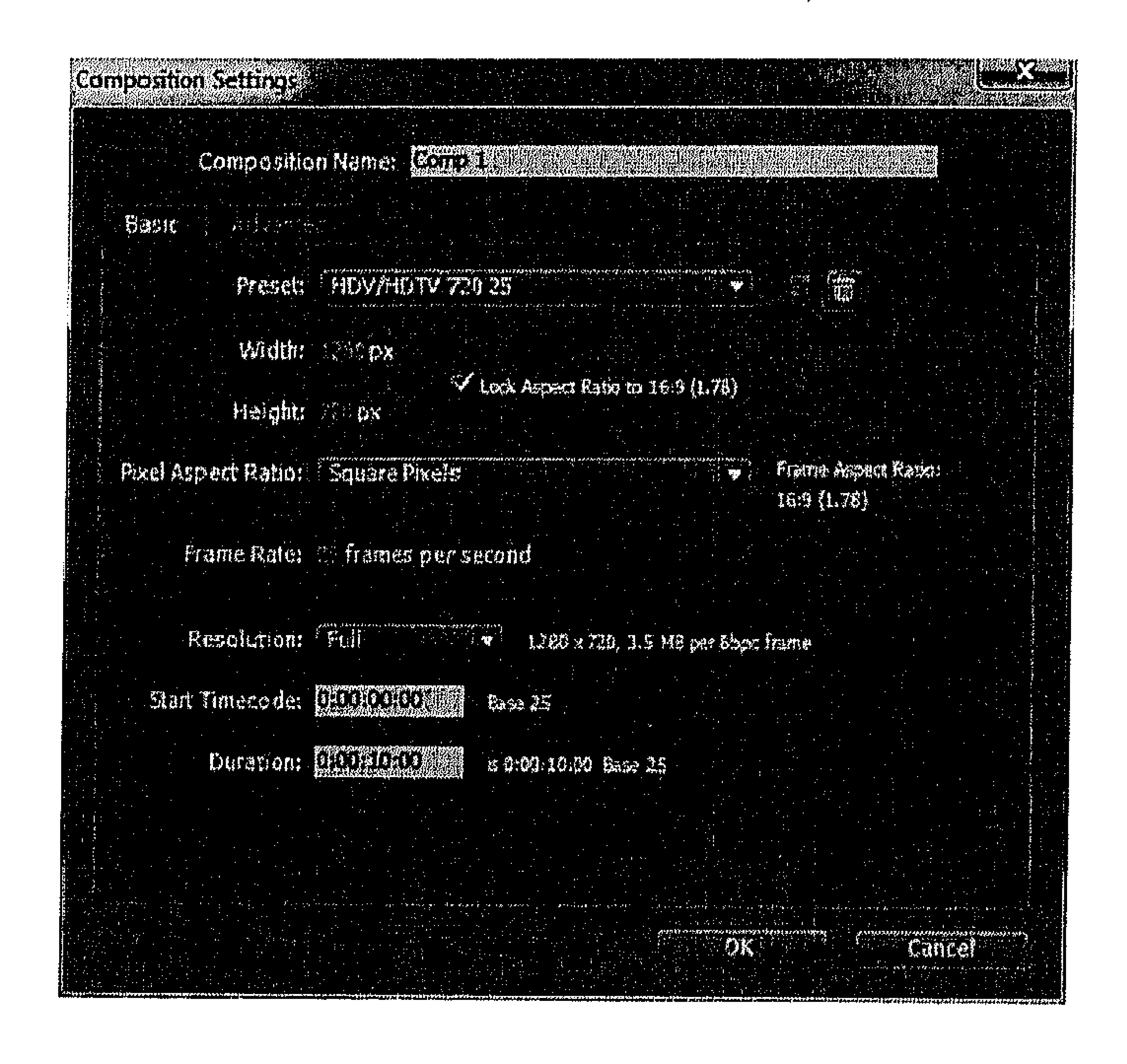
الطبقات ثلاثية الأبعاد وخصائصها

الطبقات ثلاثية الأبعاد 3D Layer

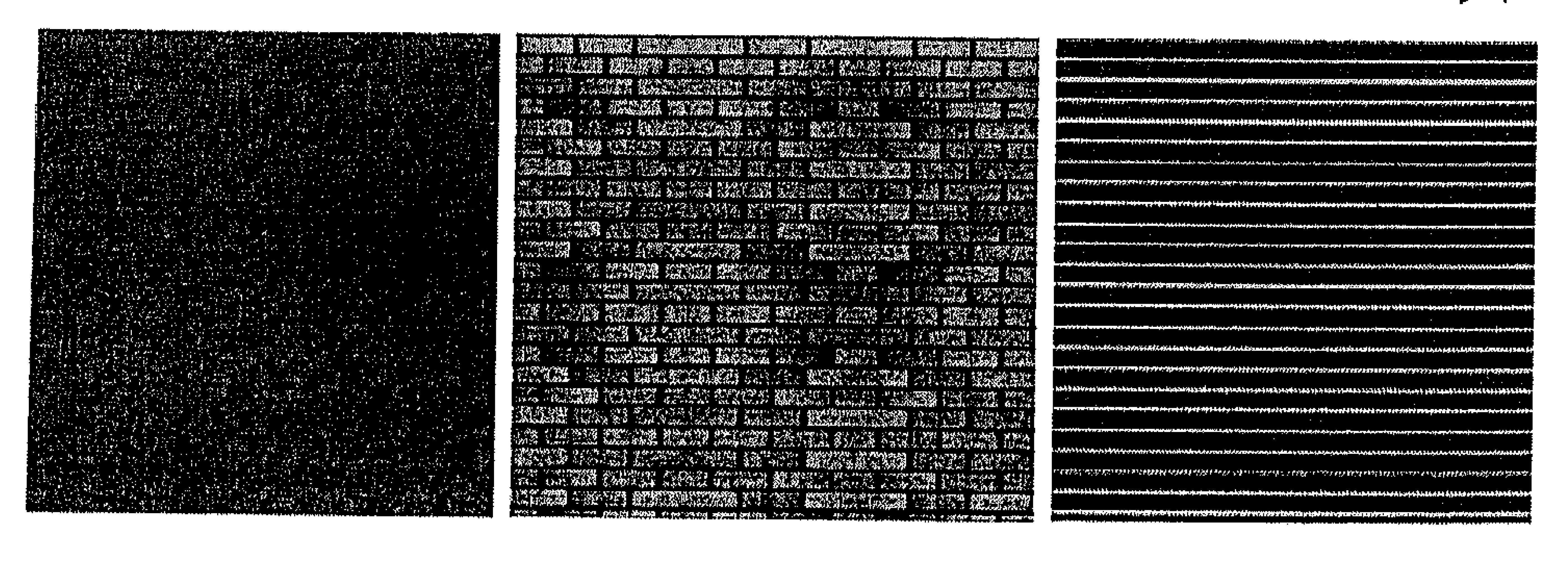
حتى الآن قمنا بالتعامل مع مجموعة بسيطة من الطبقات وقمنا بتحريكها لكن جميع هذه الطبقات تشترك بخاصية واحدة وهي بأن جميع هذه الطبقات كانت موجودة ضمن ملف ثنائي الابعاد فقط أي إنك تستطيع تحريك الشكل أفقياً أو عامودياً أو الإثنين معاً. سوف تتعرف في هذا الفصل على كيفية التعامل مع الطبقات في البعد الثالث وتحريكها وما هي الخصائص التي سوف يضيفها البرنامج تلقائياً للطبقة عند تحويلها من طبقة ثنائية الأبعاد لطبقة ثلاثية الأبعاد.

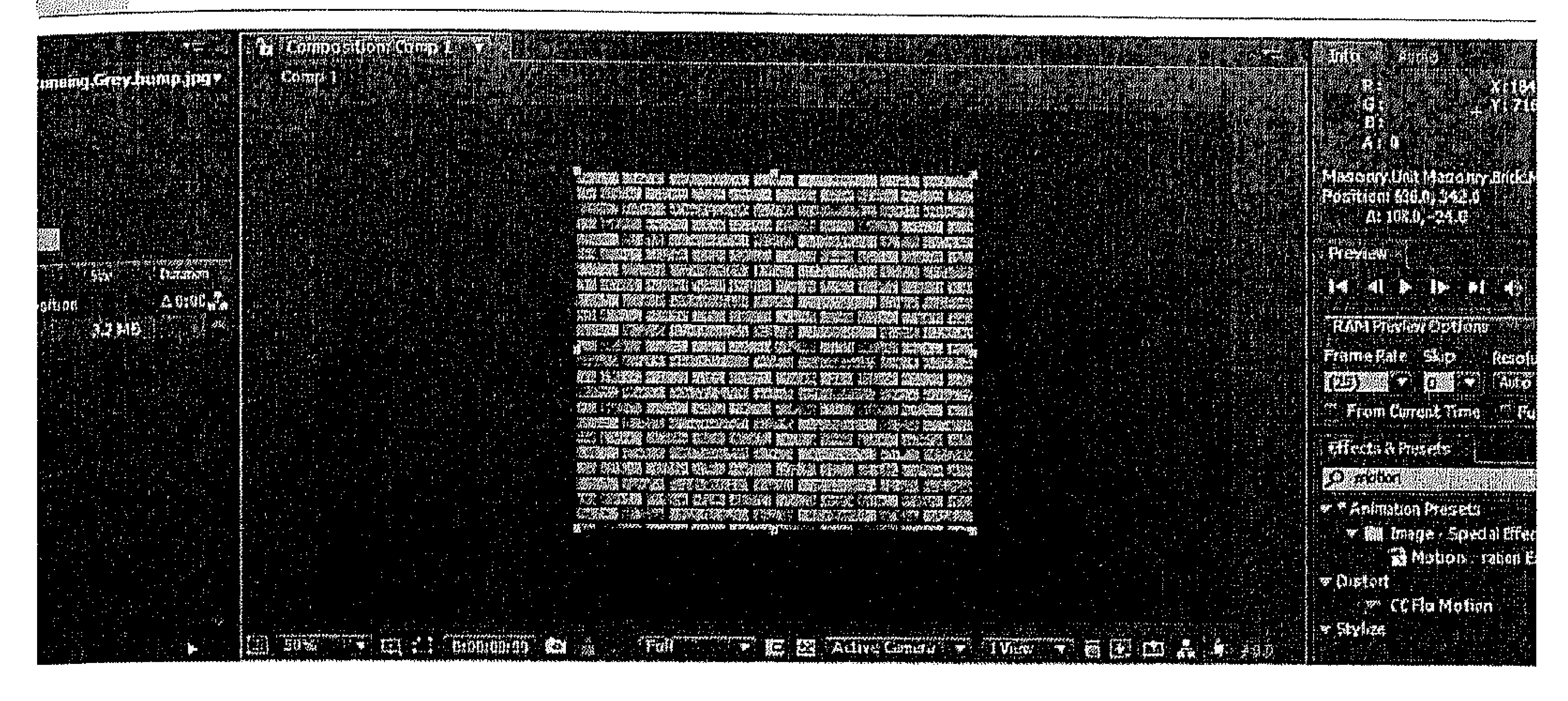
تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التالية



- قم بإدخال صورة واحدة للتركيبة لمنظر جدار أو ملمس خشن كالصور التالية :





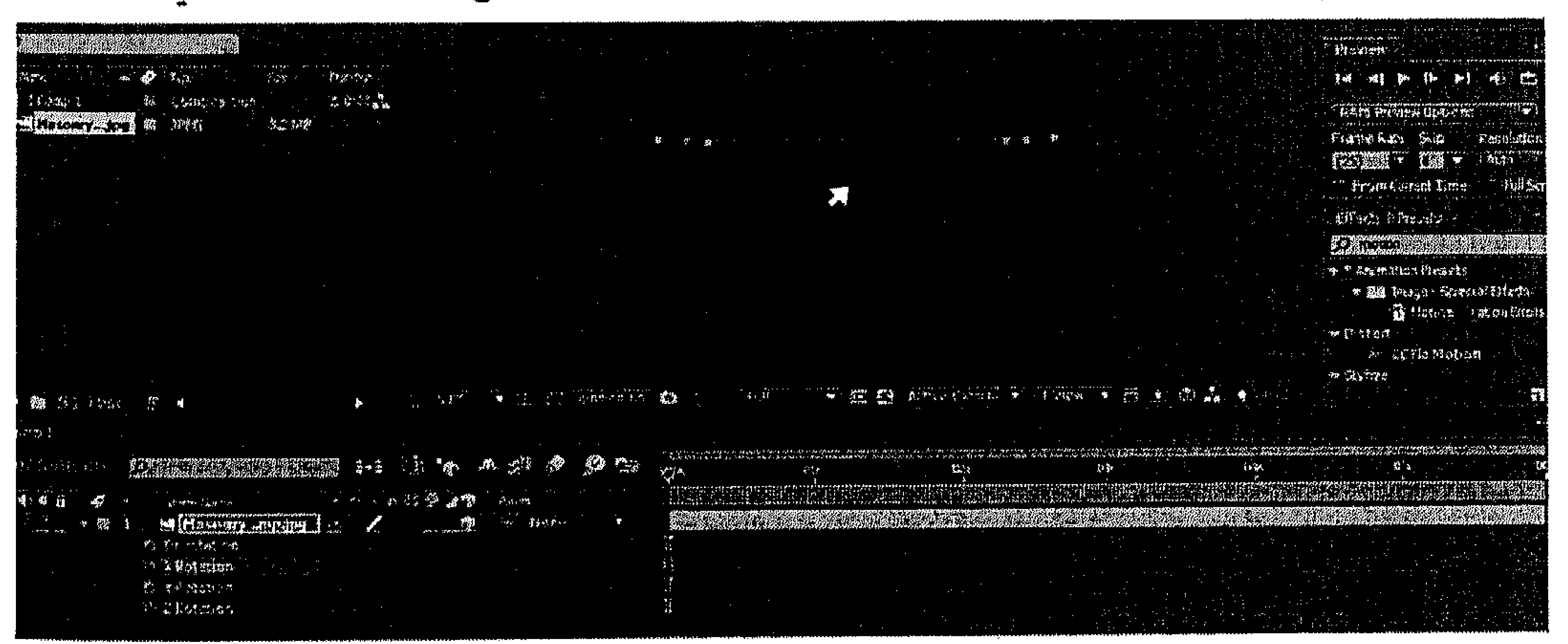
- الآن فعل خيار 3d layer الخاص بهذه الصورة من قائمة الطبقات



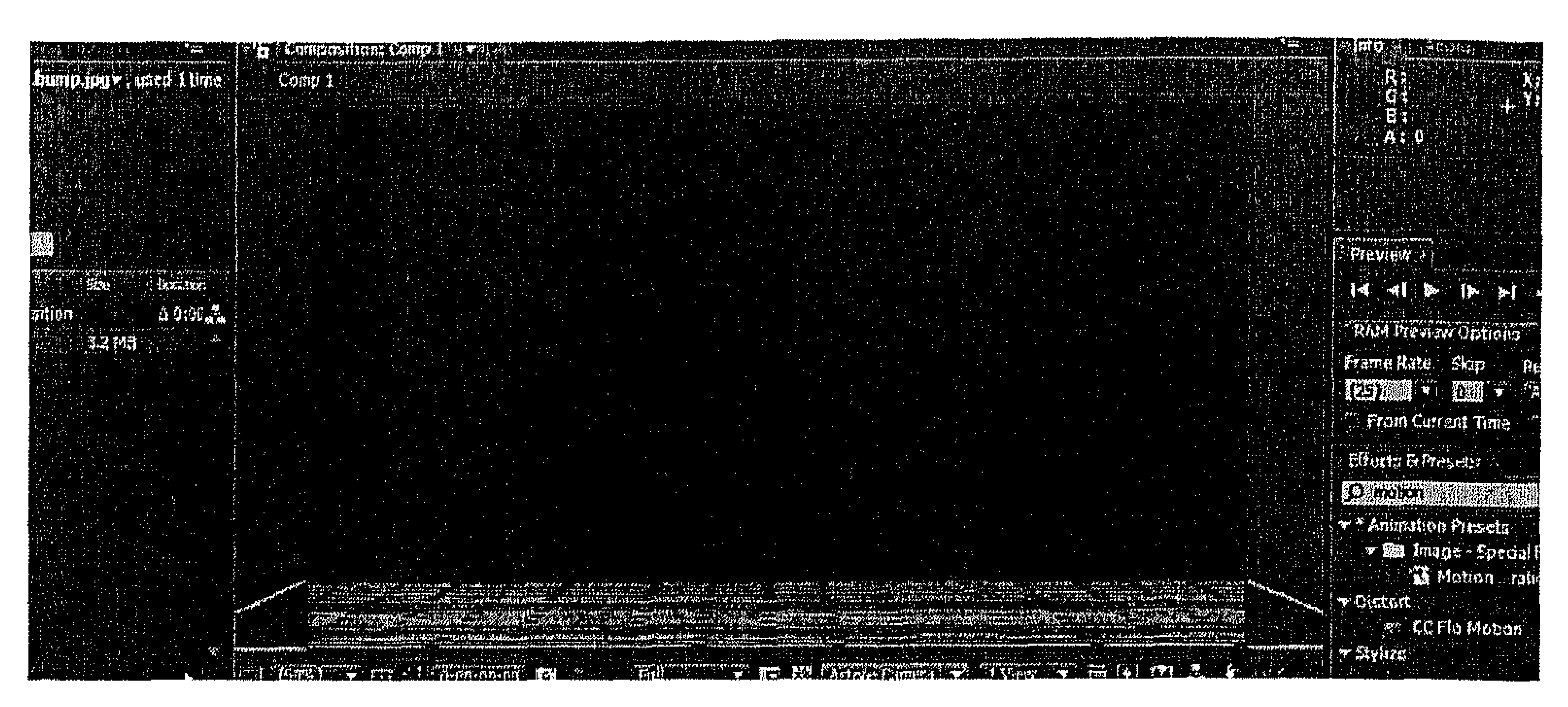
- من الكيبورد قم بالضغط على R كي تستطيع القيام بتدوير الشكل ولاحظ بأن البرنامج قد أضاف أبعاد جديدة للقيام بتدوير الشكل عليها



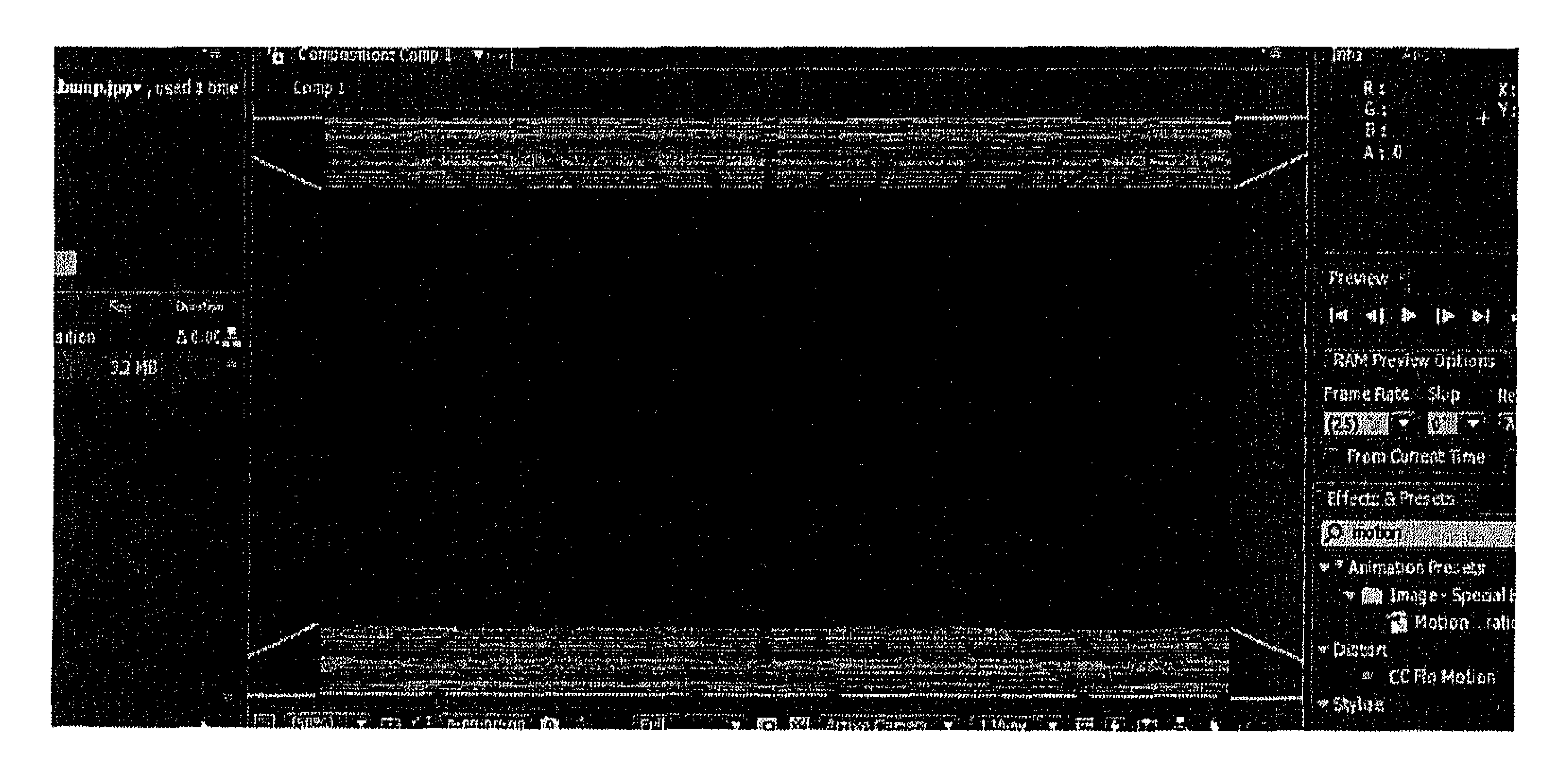
- ضع قيمة دوران للمحور X وقيمتها 90 درجة (أي إن الشكل أو الصورة التي قمت باختيارها قام البرنامج بتدويرها 90 درجة حول المحور X) ليصبح الشكل كالتالي :



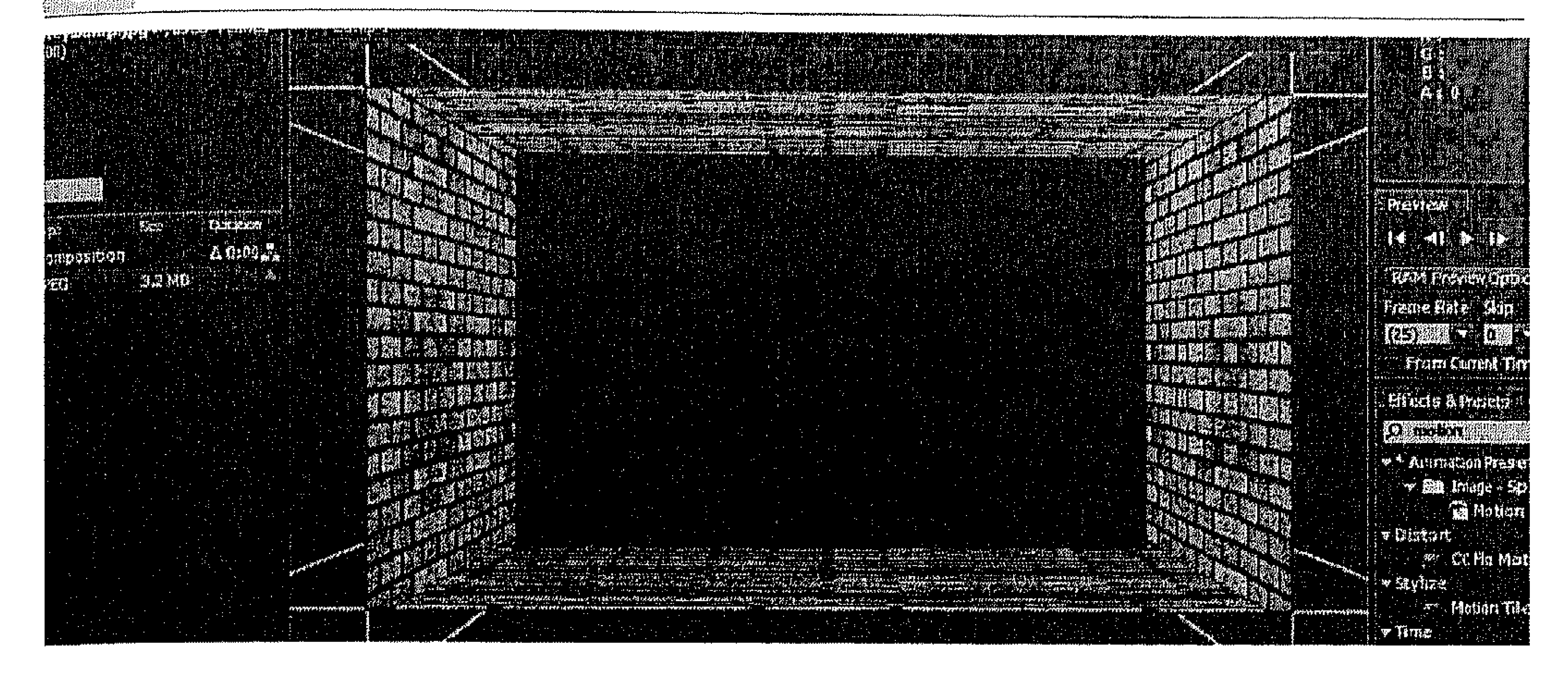
- الآن حاول أن تقوم بسحب الشكل من السهم المشار إليه باللون الأبيض بداخل شاشة عرض التركيبة ومن المقابض الخاصة بالشكل والتي تظهر بداخل شاشة عرض التركيبة حتى تحصل على الشكل التالي :



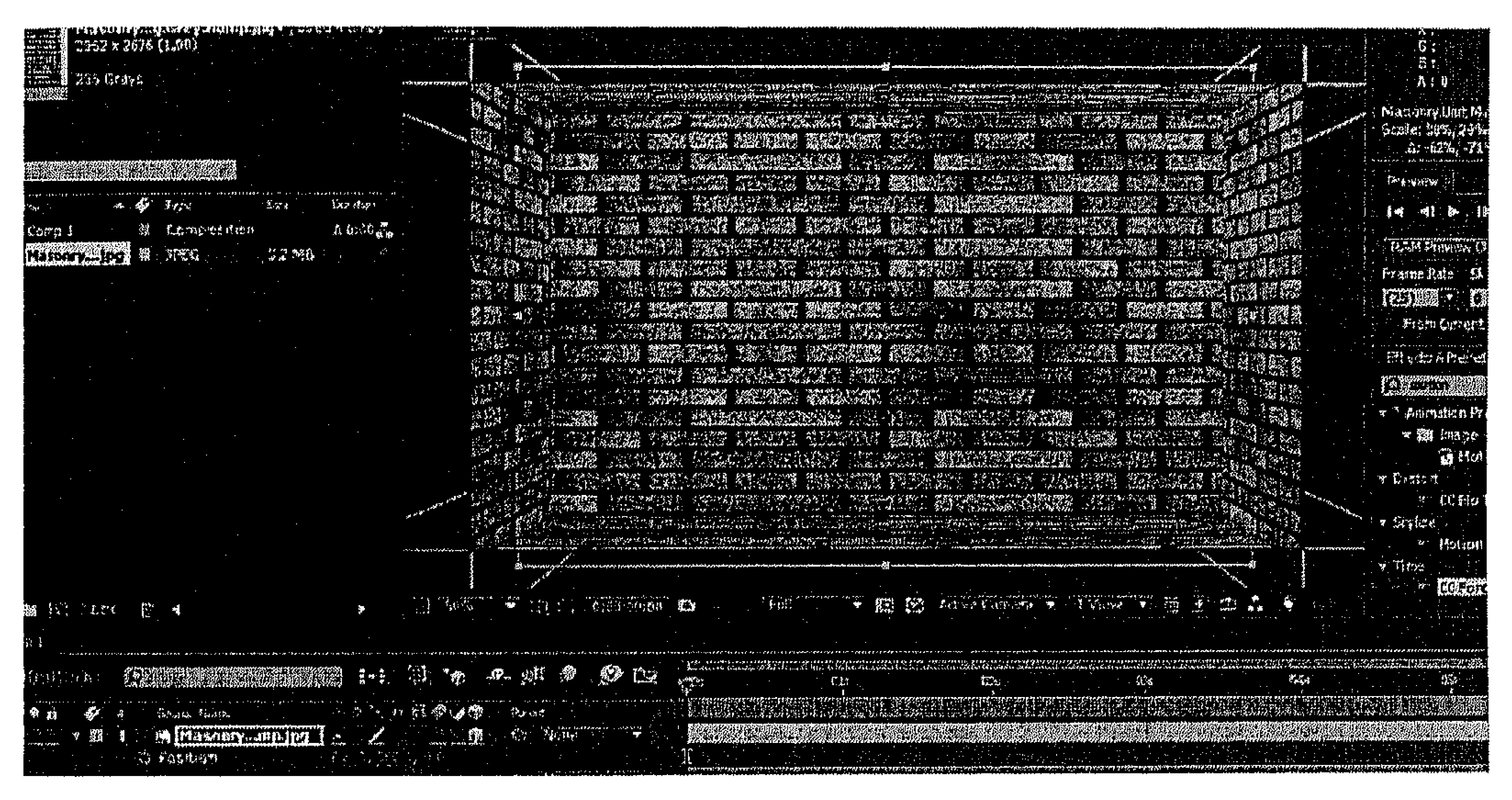
- قم بنسخ هذه الطبقة عبر تحديدها من قائمة الطبقات والضغط على Ctrl+D ومن ثم قم بتحريكها حتى تصبح أعلى الشاشة لتحصل على الشكل التالي :



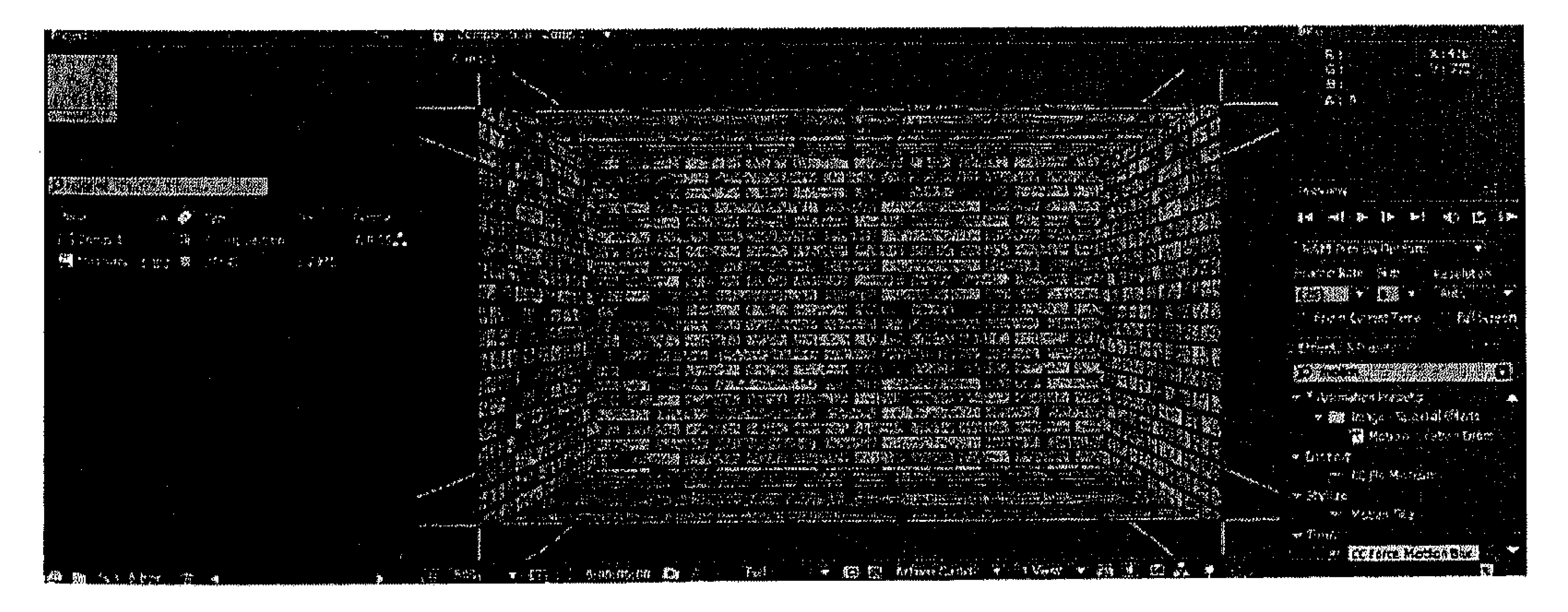
- قم الآن بإدخال الصورة ذاتها وقم بتكرار الخطوات ولكن عملية التدوير قم بها ولكن حول محور Y وزاوية تدوير 90 درجة والشكل الذي سوف ينتج لديك قم بنسخه وضعه على الجوانب ليصبح الشكل لديك كالآتي :



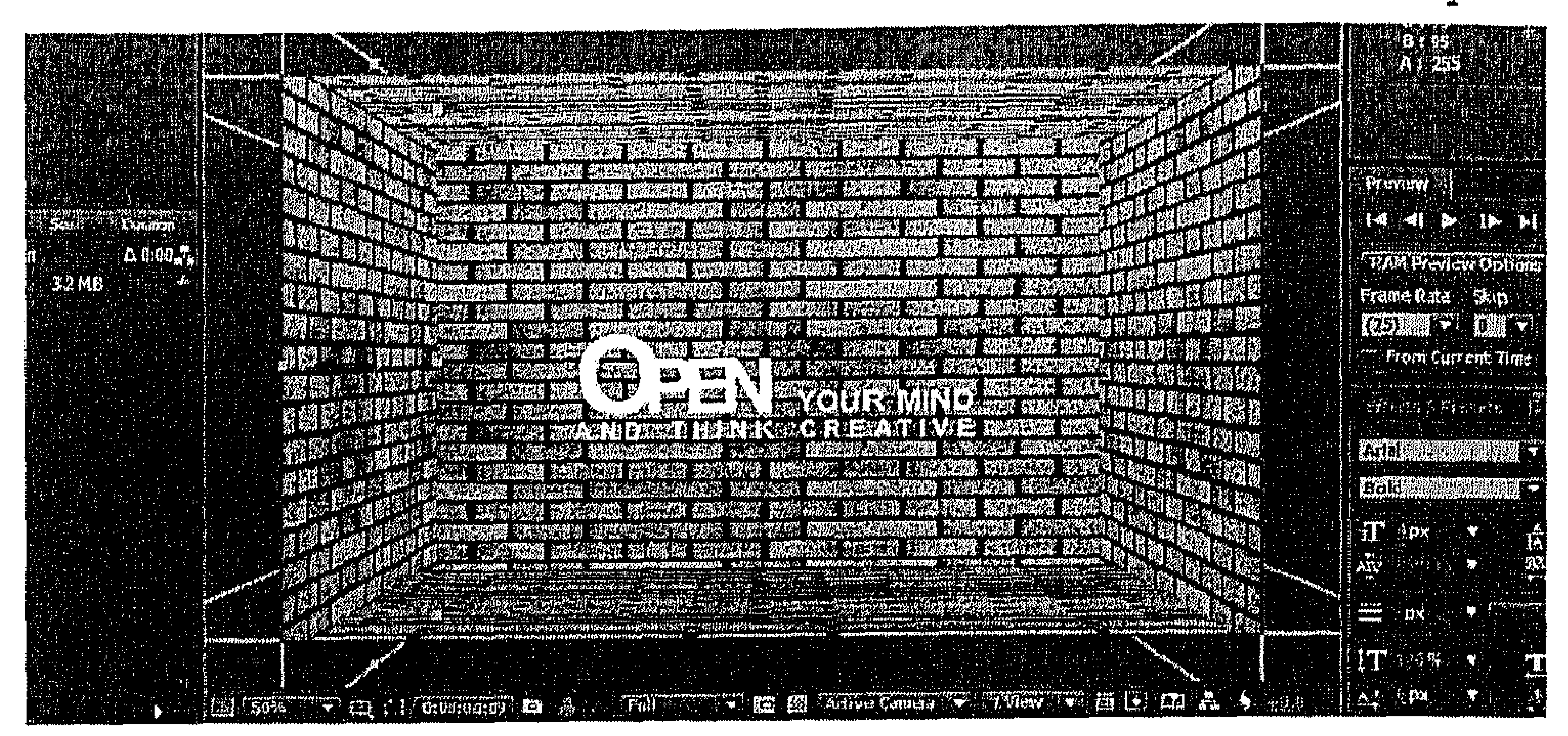
- قم الآن بإدخال الصورة ذاتها وفعل البعد الثالث فيها كما تعلمت سابقاً ومن ثم قم بفتح خصائص التعديل لها لتتحكم بالموقع الخاص بها كالشكل التالي :



- النتيجة سوف تظهر لديك بهذا الشكل :



- قم بكتابة نص والتحكم بخصائصه بالضغط على Ctrl+T من الكيبورد
- قم بتفعيل البعد الثالث للنص وتحكم بالموقع الخاص به حتى تحصل على الشكل التالي :



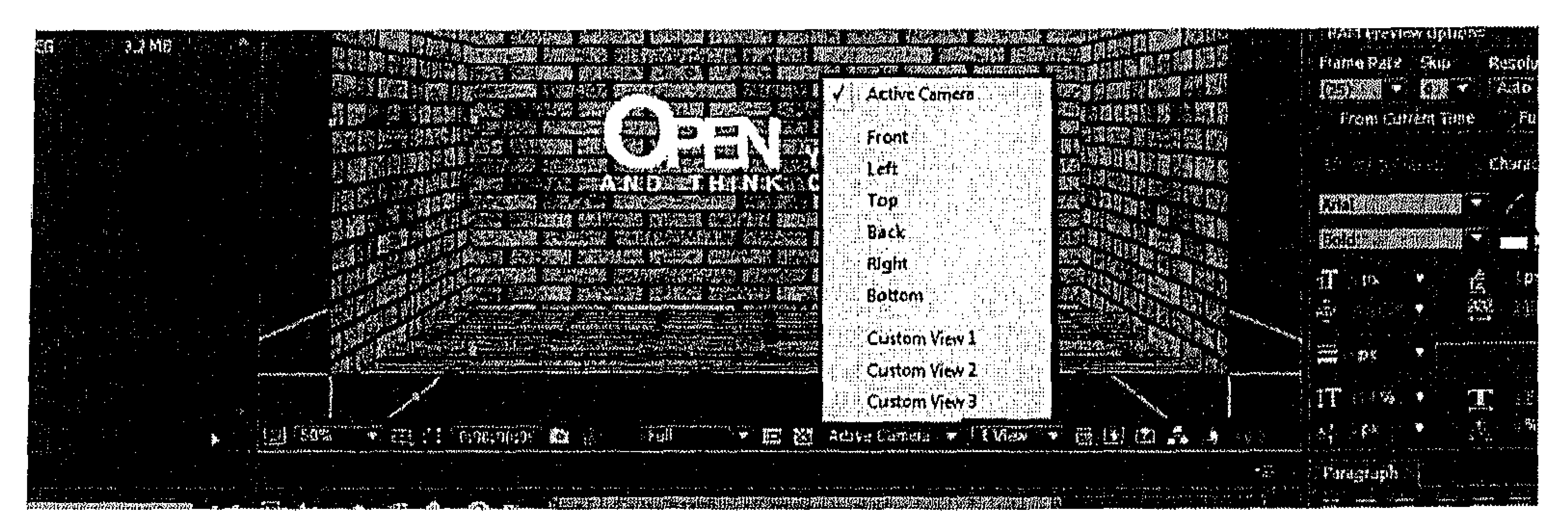
نوافذ العرض وفوائدها

كما تلاحظ في المثال السابق فقد قمت بصنع شكل يشبه الغرفة باستخدام برنامج الأفتر إفيكت ومن ثم قمت بوضع نص مكتوب في منتصف هذا الشكل الثلاثي الأبعاد . عندما قمت بالتحكم بالنص المكتوب وموقعه بداخل الشكل فإنني قد قمت بذلك بشكل رقمي . والعمل بمثل هذه البرامج لن تحتاج به دائما إلى العمل بوضع الأرقام فأحيانا التصميم والإبداع يحتاج إلى نظرة المصمم أو محرر الفيديو من جهات أخرى للشكل .

ومن هذا المنطلق قام منتجو البرنامج بوضع نوافذ العرض المختلفة والتي تستطيع من خلالها رؤية الشكل ثلاثي الأبعاد الذي قمت بصنعه من جميع الإتجاهات والتي سوف تساعدك بالتحكم بالأشكال التي قد قمت بتفعيل البعد الثالث .

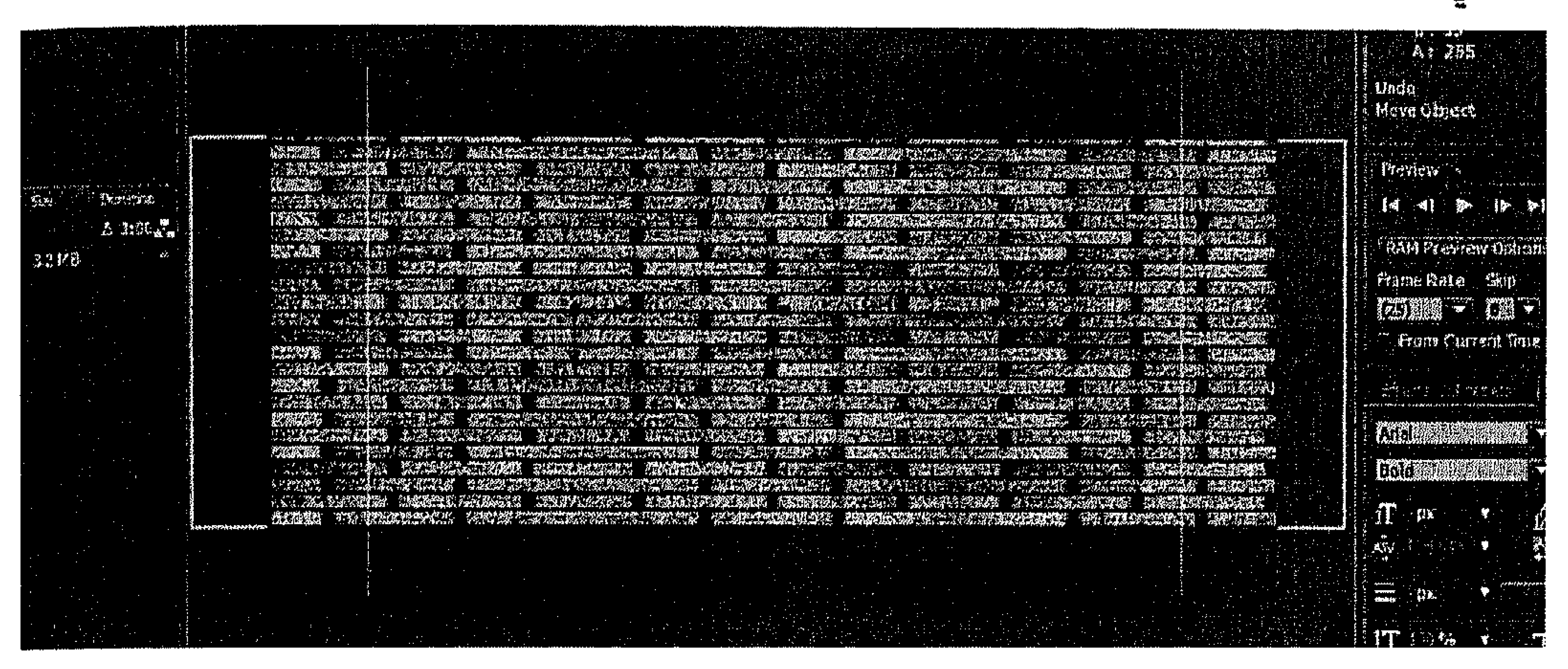
كيفية التعامل مع نوافذ العرض

قم بالذهاب إلى نافذة عرض التركيبة وانظر أسفل منها كما في الشكل التالي :



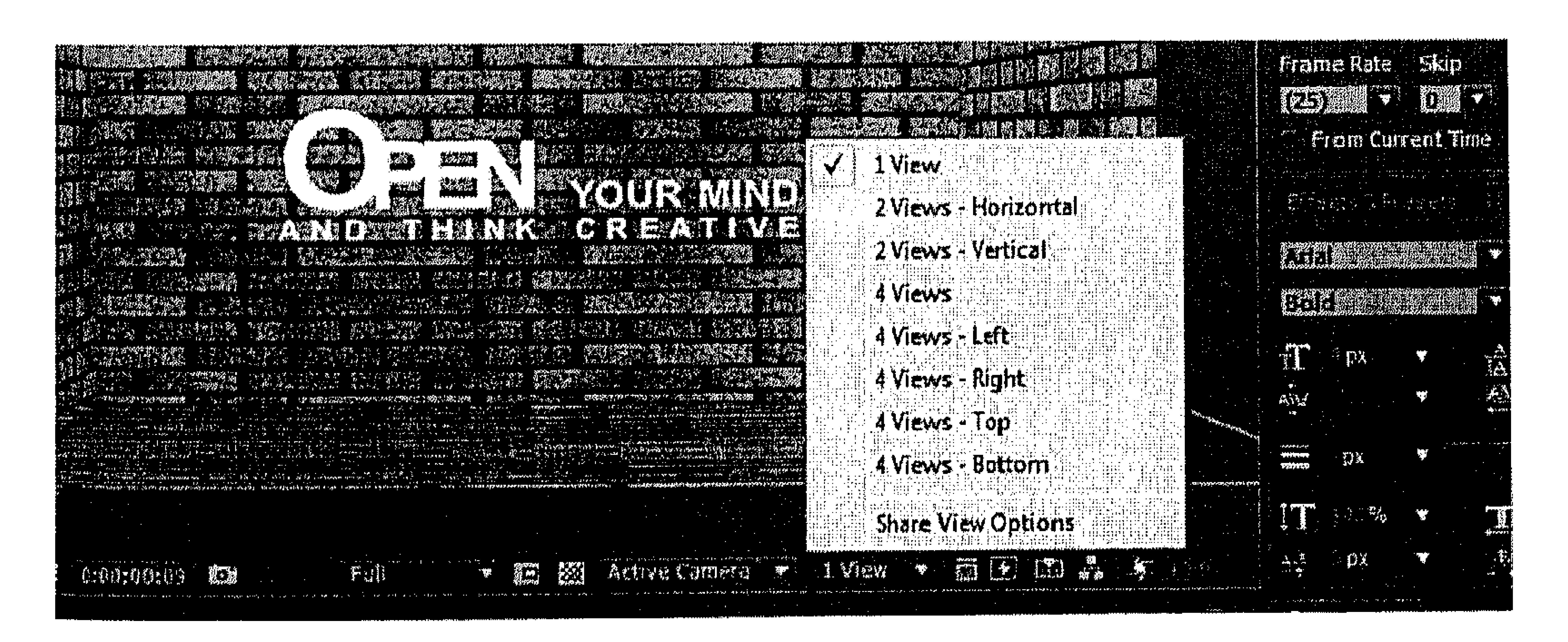
عند الضغط على السهم المشار إليه بالشكل السابق سوف تظهر لديك قائمة منافذ العرض . تستطيع الإختيار مابين هذه النوافذ لكي تستطيع التحم بالعناصر الموجودة لديك داخل التركيبة .

التركيبة التي كنت قد قمت بالعمل عليها سابقاً وقمت بوضع نص مكتوب بداخلها من الأفضل أن أستخدم المنفذ Top وذلك لأنني أريد رؤية موقع النص مقارنة بالشكل المشابه للغرفة . فعند اختيار المنفذ Top ستظهر لدينا نافذة عرض التركيبة بالشكل التالي :

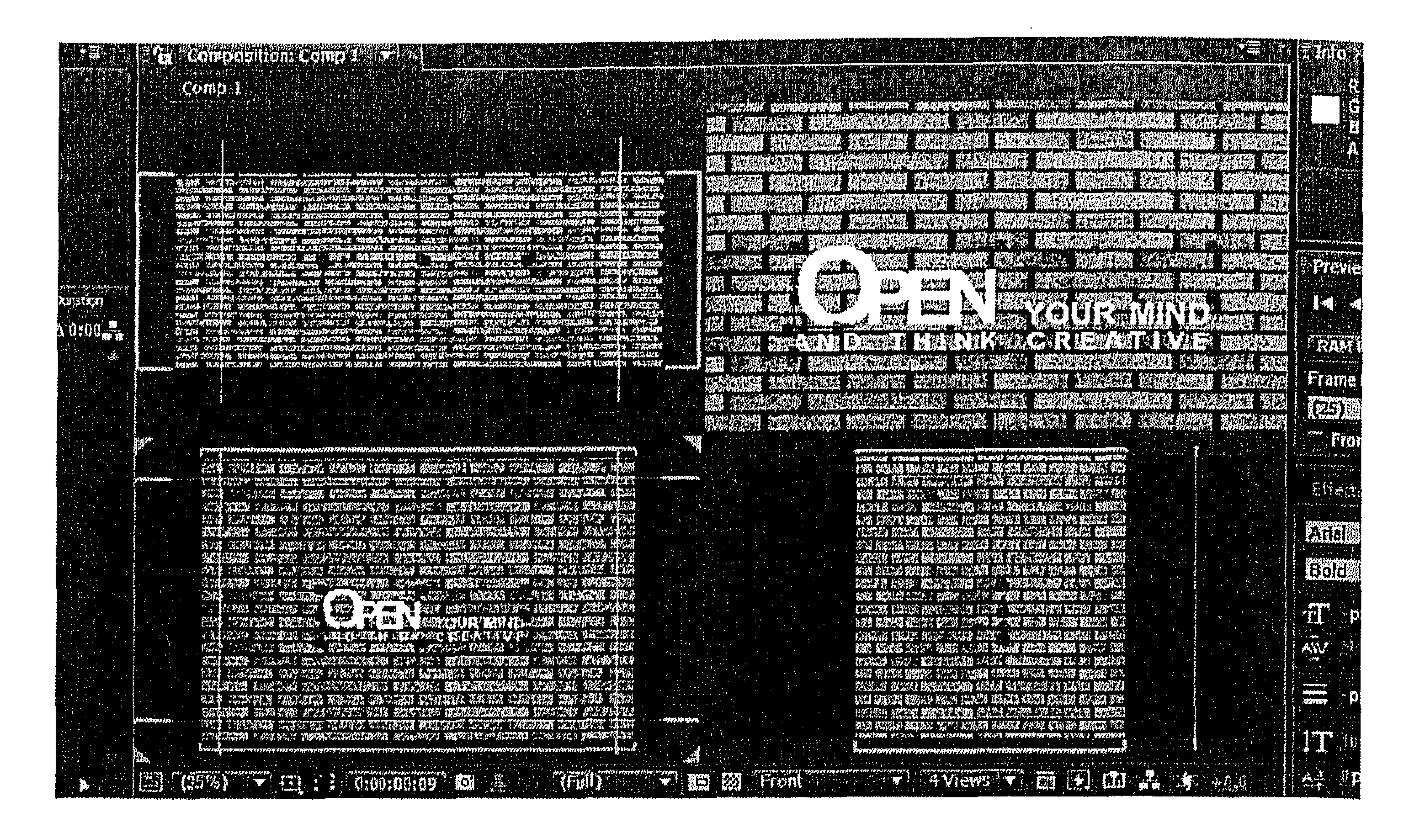


تستطيع الآن رؤية الشكل الذي قمت بصنعه من الأعلى ولكن التعديلات التي سوف تجريها لن تراها إلا عند الإنتقال للمنفذ السابق وهنا سوف يصبح العمل بالبرنامج شاقاً ويتطلب الكثير من الوقت ما بين التنقل بين النوافذ ولذلك قام منتجو البرنامج بإضافة مساحات رؤية لتستطيع منها فتح أكثر من منفذ بنفس الوقت .

- قم بالرجوع إلى شاشة عرض التركيبة وانظر أسفل منها إلى الشكل المشار إليه بالأسفل :



- اختر 4 مساحات للعرض وسوف تصبح مساحة عرض التركيبة كما في الشكل التالي :



- عند اختيار عنصر أو طبقة ما سوف يتم تحديدها بداخل الأربع مساحات العرض وعند تحريك الشكل سوف يتم تغيير موقع الشكل بداخل الأربع منافذ .

....

Adobe After Effects CS6 Chapter 11

Create and Modify Light

إنشاء وتعديل الإضاءة

الإضاءة واستخداماتها

عند العمل على تركيبة قد قمت بصنعها بداخل برنامج الأفتر إفيكت فإنك سوف تقوم بصنع مساحتك الخاصة التي سوف تستطيع من خلالها التعامل مع التركيبة وكأنك داخل موقع أو مساحة حقيقية ، فتستطيع إضافة الكاميرات لتصوير ما يحدث داخل المشهد وتستطيع أيضاً استخدام إضاءات بأشكال مختلفة ، وأيضاً ستتمكن من إضافة الصور وملفات الفيديو .

إذا فإن الإضاءة في المشهد الذي تقوم بصنعه لا تقل أهمية عن أي طبقة من الطبقات التي ستقوم بوضعها داخل التركيبة التي تعمل عليها ، فالإضاءة تزيد من واقعية المشهد لأنه بوجود الإضاءة من المؤكد وجود الظل معها وهذين عنصرين إذا تم استخدامهما بالطريقة الصحيحة وبطريقة ذكية سوف تعطي واقعية وجمالية للمشهد أو للتركيبة التي تعمل عليها .

أنواع الإضاءة داخل برنامج الأفتر إفيكت

1- Parallel إضاءة المسطحات

وهي إضاء تقوم بالتركيز على واجهة أو سطح معين ،أي إنها غير واقعية أحيانا وذلك لاعتمادها على المسطحات بوجودها الأفقي والعامودي .

2- Spot الإضاءة المخروطية

وهذه الإضاءة تحاكي الأضواء الموجهة في الحياة الواقعية أو ما تسمى spot light والتي توضع لإضاءة منطقة معينة وهذه المنطقة المضاءة هي المنطقة التي يقوم صانع الضوء بتسليط الضوء عليها .

3- Point الإضاءة العامة للعناصر

يعتبر نوع الإضاءة هذا من أشهر الإضاءات وأكثرها استخداماً خصوصاً أنه يحاكي الإضاءة الأكثر استخداماً في الحياة الواقعية وهي الإضاءة الموزعة بجميع الإتجاهات . فعند وضع هذه الإضاءة بمشهد معين فإن كافة المشهد الذي وضعت فيه الإضاءة سوف يتم إضاءته .

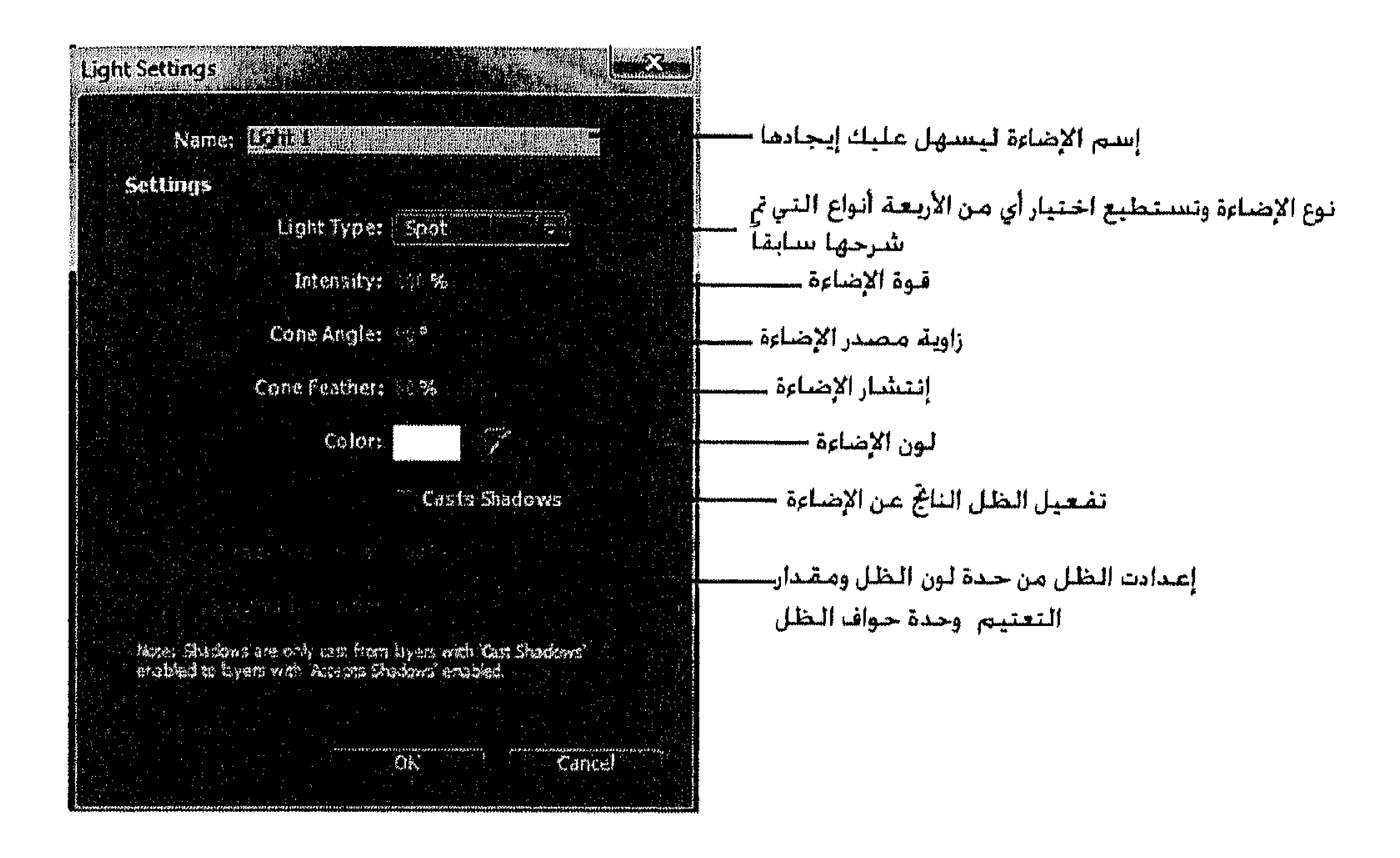
4- Ambient الإضاءة العامة للمشهد

وهذه الإضاءة عندما تقوم بوضعها في المشهد الذي تقوم بالعمل عليه فإنها سوف تقوم بالتفاعل مع كافة المشهد بدمج لون الإضاءة بكافة تفاصيل المشهد .

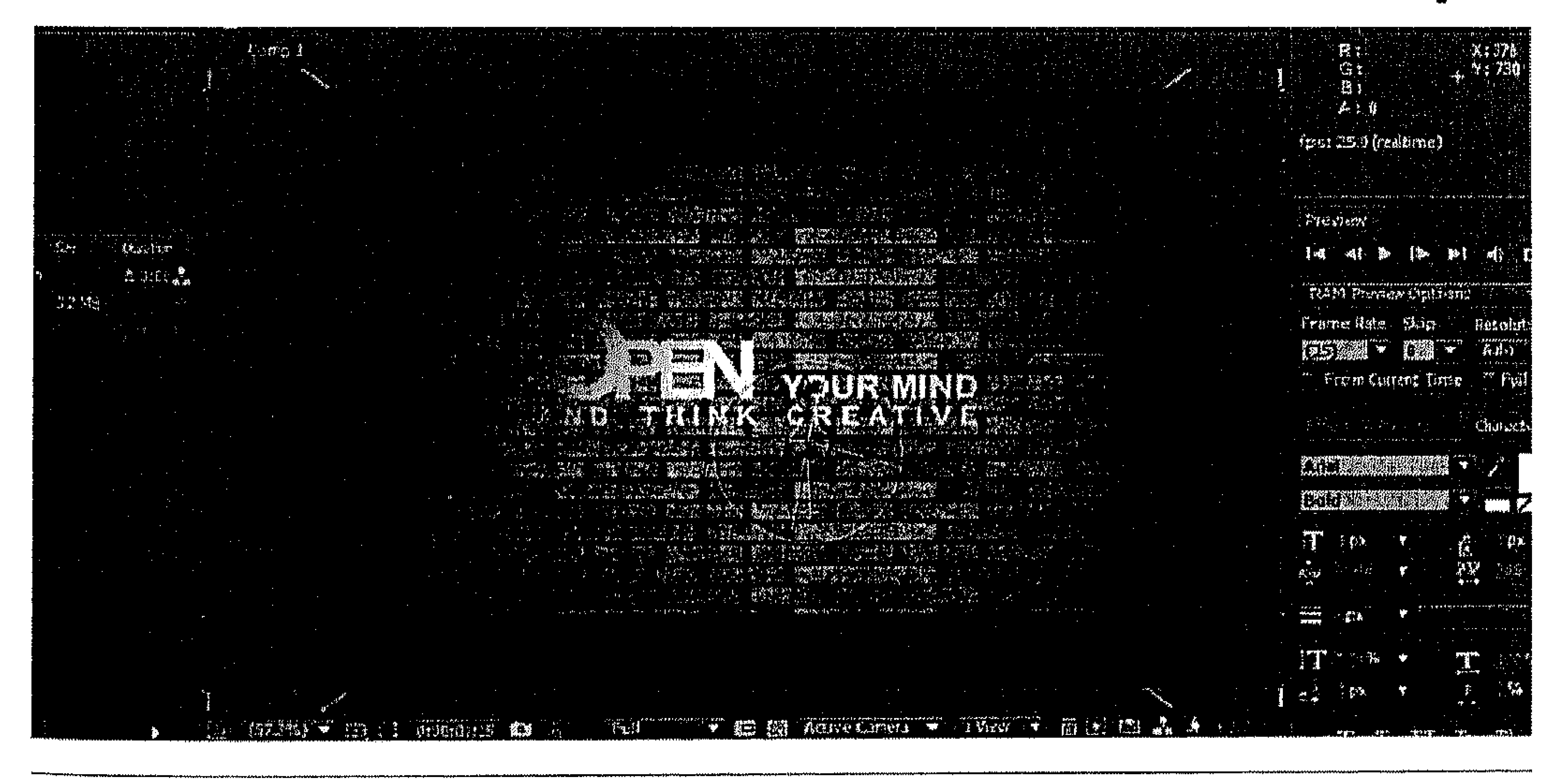
كيفية وضع إضاءة داخل مشهد

بعد الإنتهاء من عمل التركيبة التي سوف تقوم بوضع الإضاءة بداخلها وأنا قمت باستخدام التركيبة التي قمنا بصنعها سابقاً قم بالذهاب إلى شريط الأوامر واختر الأمر التالي :

Layer > New > Light أو قم بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد Ctrl+Alt+Shift +L لتظهر لديك النافذة التالية :



في التركيبة التي قمت بعملها سابقاً قمت بوضع إضاءة من نوع Spot انظر الشكل التالي :



تفعيل الظل على الطبقات

لقد قمت بوضع الظل داخل المشهد وقمت بالتحكم باتجاهه عن طريق تحديد الطبقة ومن ثم الضغط على P من الكيبورد للتحكم باتجاه وموقع الإضاءة .

لكن بالرغم من وضع إعدادات الإضاءة في حالة إظهار الظل لكنه لم يظهر لدي في هذا المشهد ، خصوصاً خلف النص المكتوب الموجود بمنتصف التركيبة . وذلك لأن البرنامج يتيح لك اختيار الطبقات التي تريد تفعيل الظل لها ، فالمشهد الذي أقوم بالعمل عليه يحتوي العديد من الطبقات فمنها الصور المشكلة للجدران ومنها النص المكتوب، وهنا سوف أقوم بتفعيل الظل الساقط للنص المكتوب فقط وذلك بالخطوات التالية :

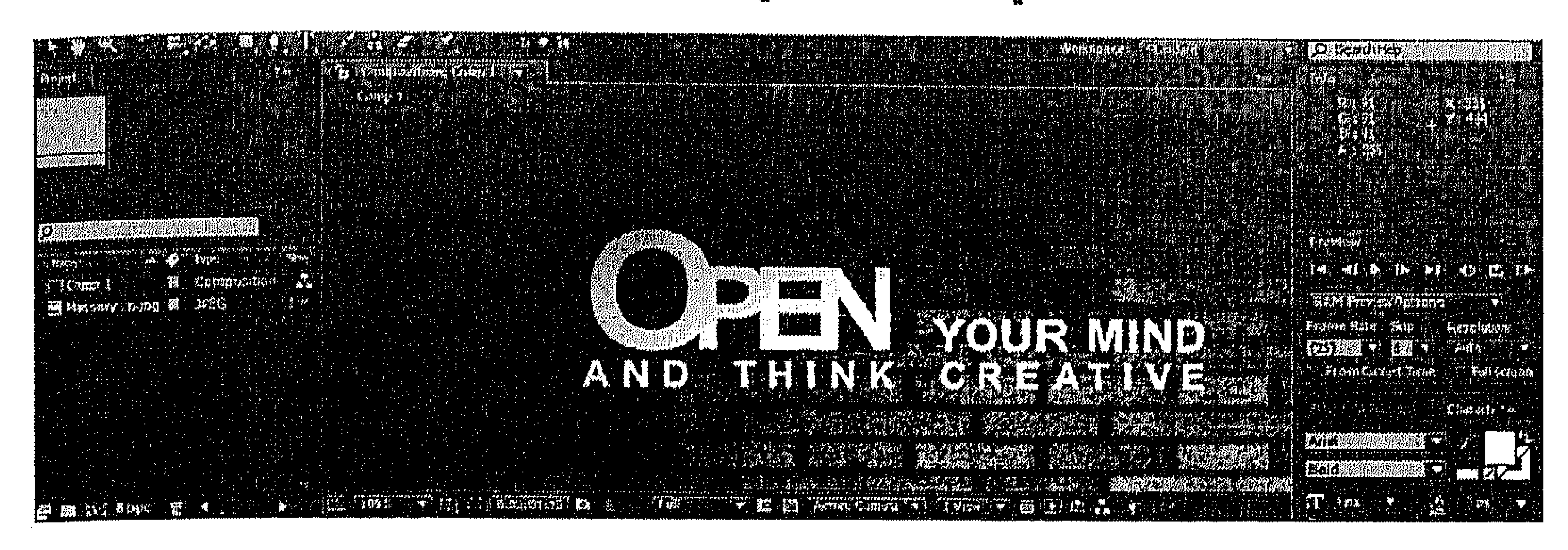
- سأقوم بتحديد النص المكتوب من قائمة الطبقات
- فتح إعدادات التحويل الخاصة به لتظهر بالشكل التالي :

2 Open yo...creative Nor
Text Animate:
Transform Reset
Material Options

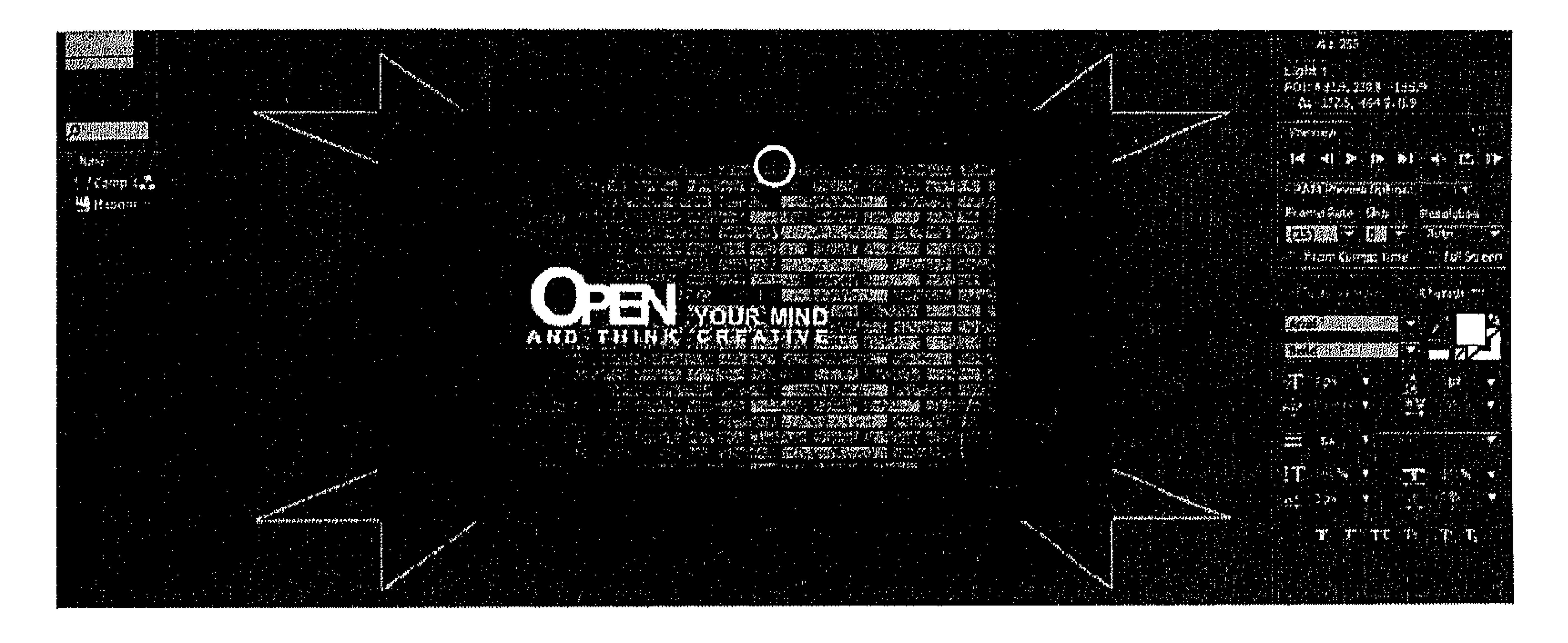
- الآن سأقوم بفتح خيارات القائمة Material Option والتي تعني خصائص الخامة ومن ثم القيام بتفعيل خصائص الظل كما في الشكل التالي :

Material Options
Casts Shadows Off
Light Transmission 46 %
Accepts Shadows On
Accepts Lights On
Ambient 100 %
Diffuse 50 %
Specular 50 %
Shininess 5 %
Metal 100 %

وستبدو التركيبة لديك كما في الشكل التالي :



أما الآن فقم بالذهاب إلى شاشة عرض التركيبة وقم بتغيير إتجاه الإضاءة عبر الضغط والسحب فوق النقطة المشار لها بالدائرة البيضاء



- وأخيراً قم بفتح إعدادات خصائص التحويل الخاصة بالإضاءة وقم بتسجيل التحركات التي تقوم بها على اتجاه الإضاءة عبر تحريك المؤشر الزمني للشكل ومن ثم تحريك اتجاه الإضاءة

ملاحظة : عند القيام بإجراء أي تعديل من خصائص التعديل الموجودة بداخل قائمة الطبقات سوف تلاحظ وجود أيقونة ساعة التسجيل الخاصة بالتحريك . حاول أن تقوم بالتعديل عليها والتسجيل ولاحظ النتيجة

Adobe
After Effects CS6
Chapter 12

Modify Shapes

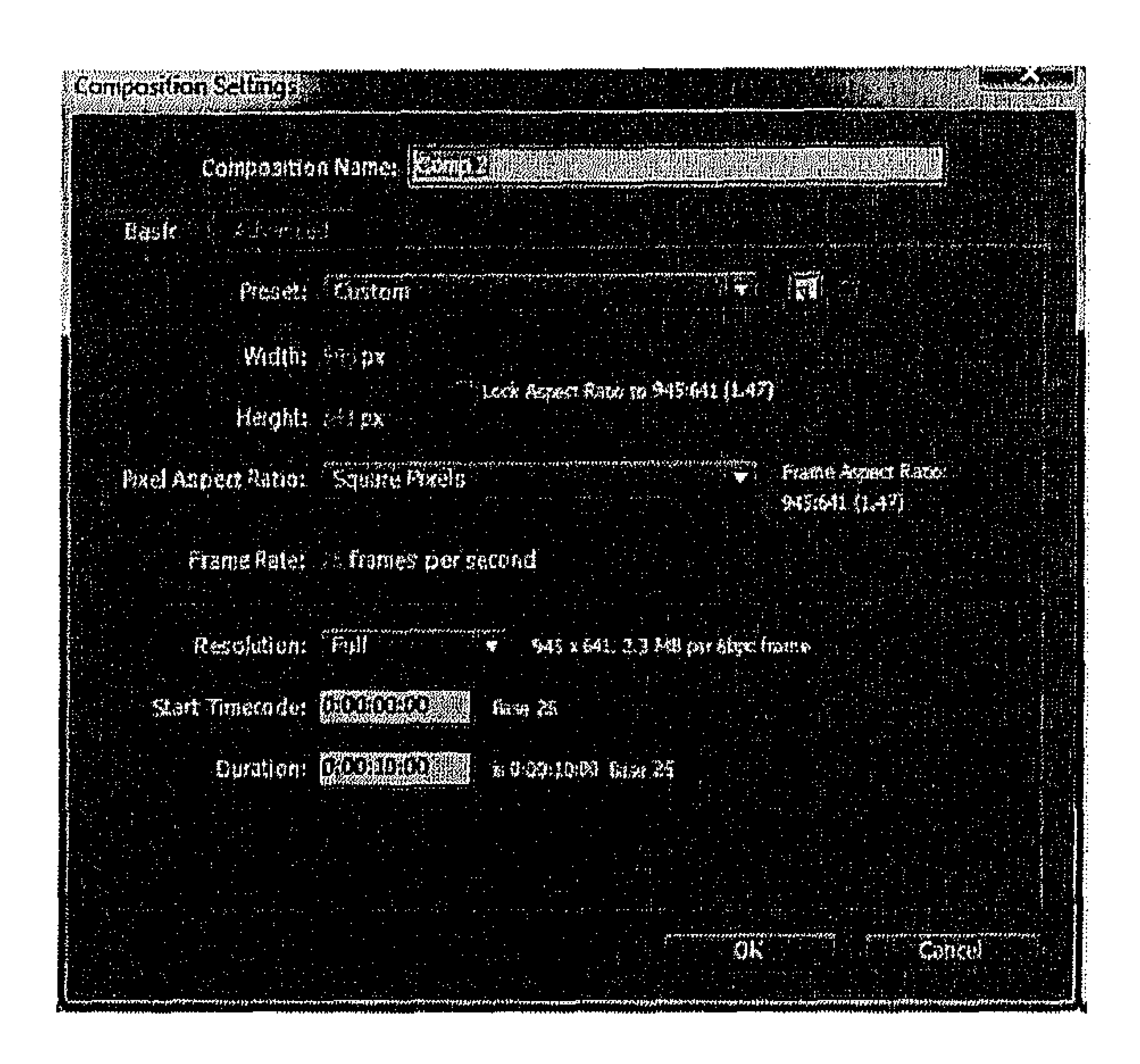
الأشكال الأساسية والتعديل عليها

الأشكال الرئيسية والتعديل عليها

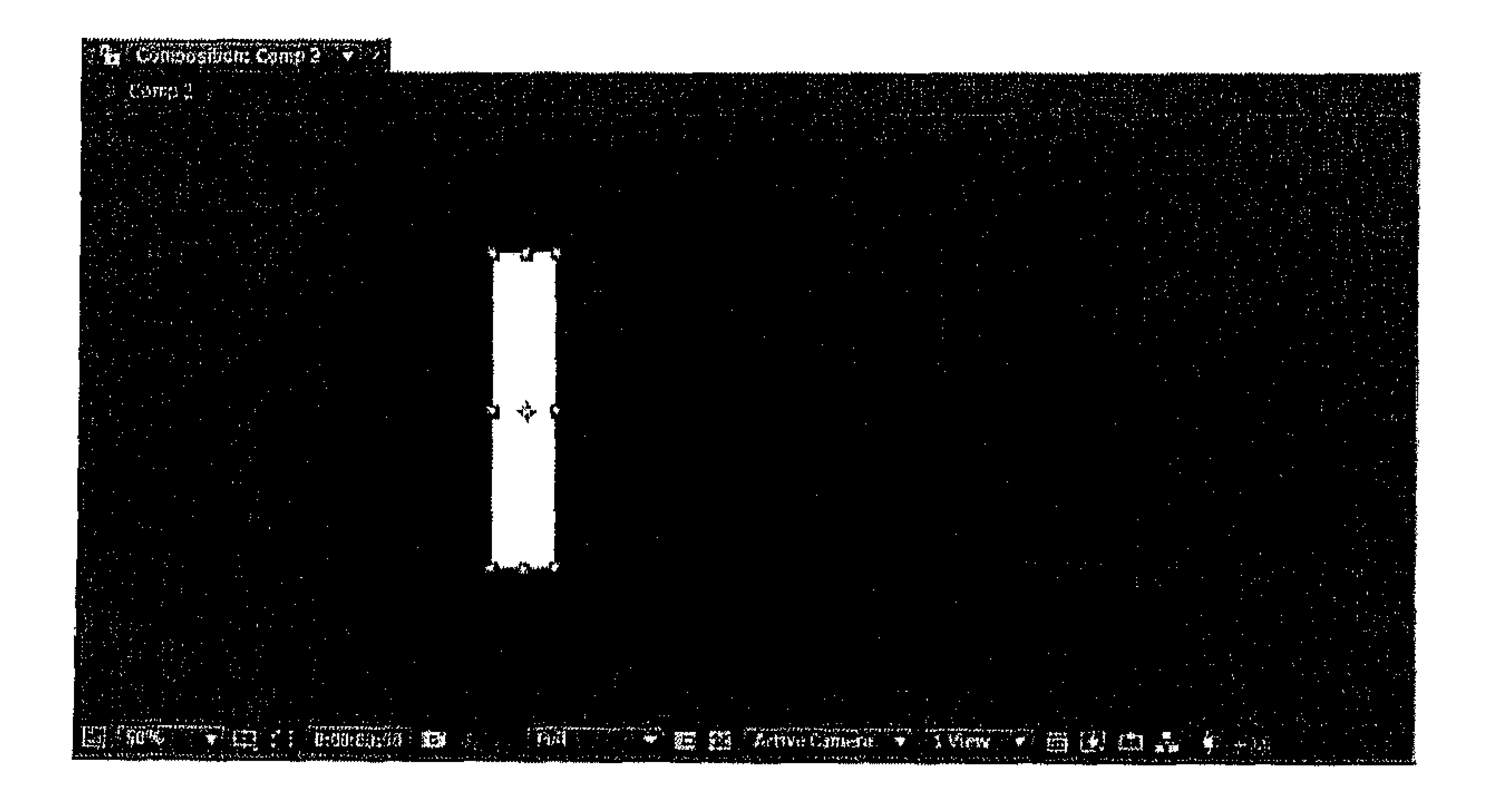
لقد قمنا بفصل سابق بتعلم كيفية رسم الأشكال الرئيسية بالبرنامج كالدائرة والأشكال رباعية الأضلاع وقمنا بتحريك هذه الأشكال بطريقة بسيطة كتغيير حجم الشكل وشفافيته ومكانه .

وفي هذا الفصل ستتعلم كيفية رسم الأشكال والتعديل على الخصائص الإضافية التي قامت شركة أدوبي بإضافتها لهذا البرنامج.

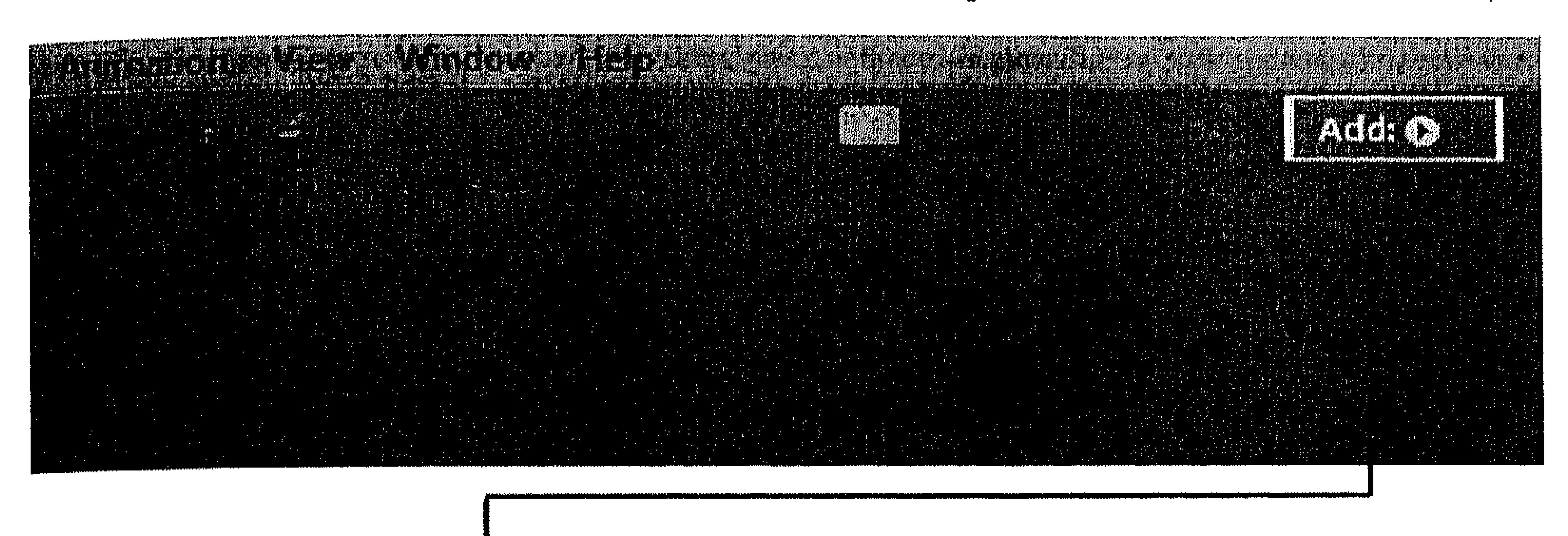
- بدايةً قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التالية :



- قم الآن برسم شكل مستطيل داخل شاشة عرض التركيبة لتبدو بهذا الشكل :



- أنظر الآن صندوق الأدوات أثناء تحديد الشكل الذي قمت برسمه وستجد بأن البرنامج قد قام بإظهار خاصية جديدة كما في الصورة التالية :



قم الآن بالضغط على السهم المشار إليه بالأعلى لتظهر لديك القائمة التالية والتي سأقوم بشرحها بشكل عام :

Group (empty)

Rectangle
Ellipse
Polystar
Path

إضافة أشكال رئيسية وهي بالترتيب كالآتي : المربع،الدائرة،النجمة، مسار غير محدد

Fill
Stroke
Gradient Fill
Gradient Stroke

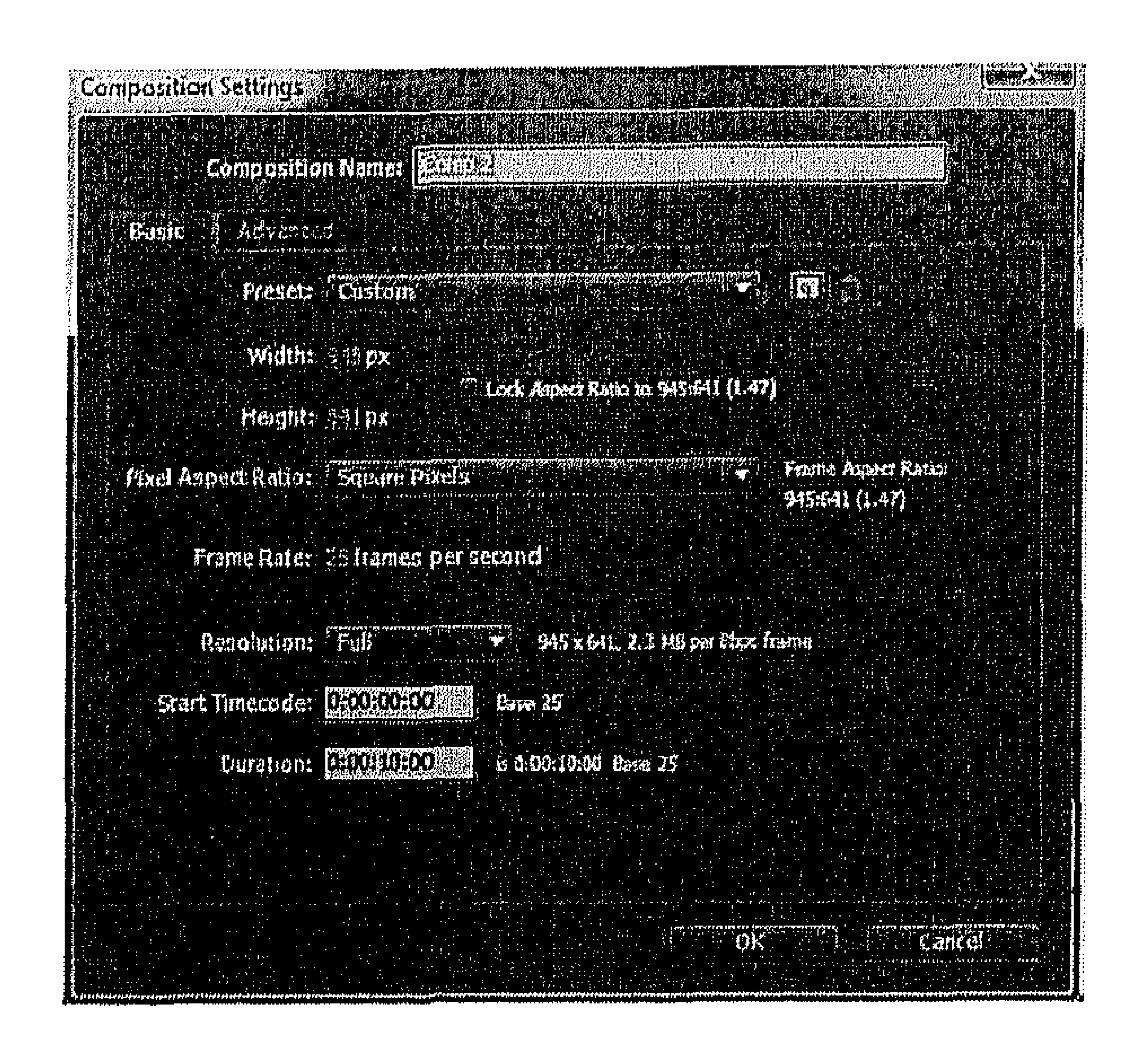
من مجموعة الخيارات هذه سوف تتمكن من التعديل بخصائص تلوين الشكل . وتستطيع التعديل بخصائص التعبئة والإطار الخارجي كل على حدة .

Merge Paths
Offset Paths
Pucker & Bloat
Repeater
Round Corners
Trim Paths
Twist
Wiggle Paths
Wiggle Transform
Zig Zag

هذه هي الإعدادت الأكثر استخداماً من هذه القائمة وذلك لسهولة استخدامها ولنتائجها المبهرة . فهذه هي مجموعة تأثيرات خاصة بالأشكال المرسومة والتي عند وضعها على الأشكال الرئيسية سوف يقوم البرنامج بوضعها من ضمن خصائص التعديل الخاصة بالأشكال لتستطيع تسجيل التغييرات التي سوف تقوم بها بهذه الخصائص وهذه التعديلات لن أستطيع شرحها كاملة لما فيها من نتائج ولا أريد ان ينحصر عملك عليها بالطرق التي سوف أقوم بشرحها لكنني سوف أكتفي بتطبيق عملي نستخدم به واحدة من هذه التأثيرات وسأترك الباقي لخيلتك لتقوم باستخدامهم في تركيبتك الخاصة .

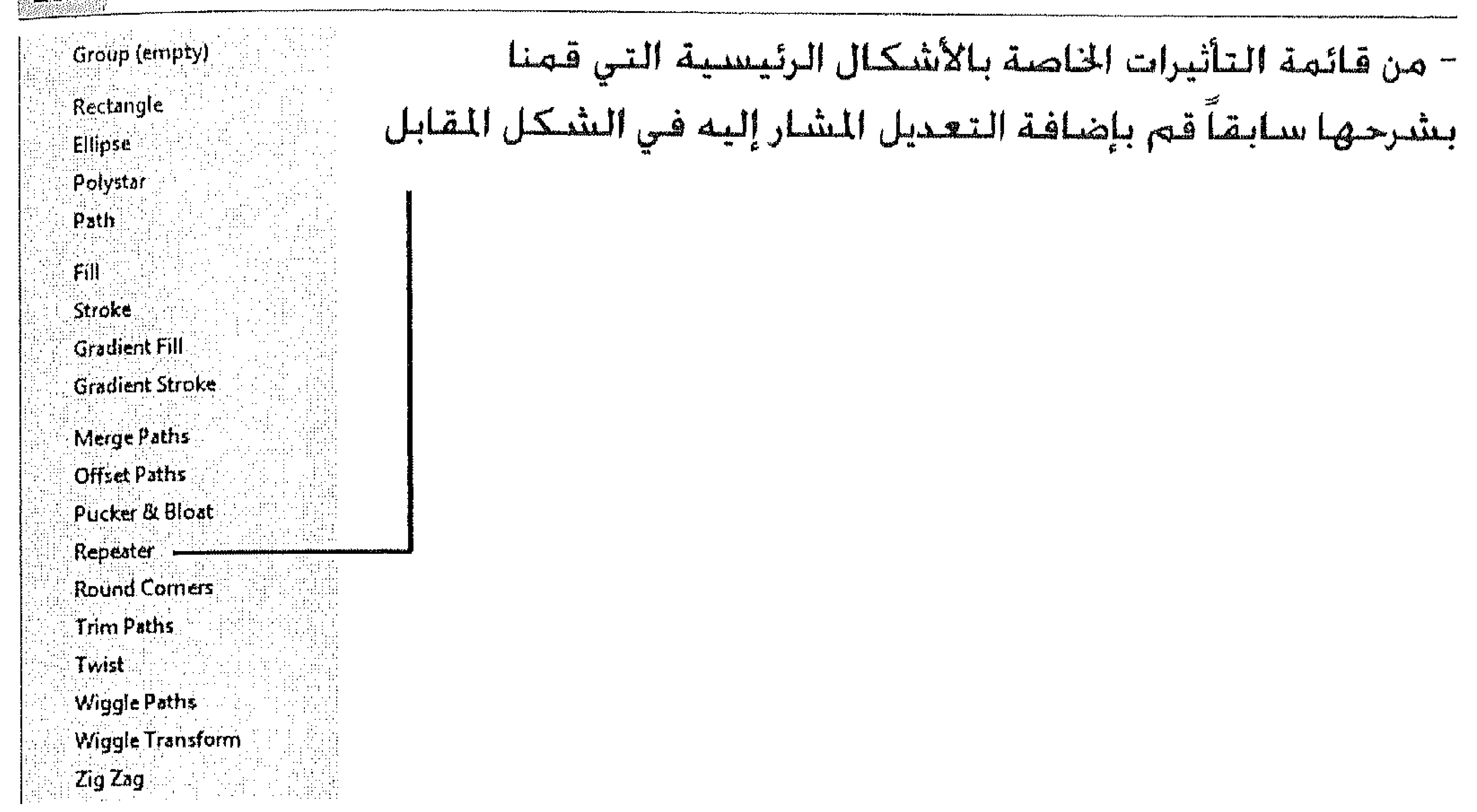
تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التالية :

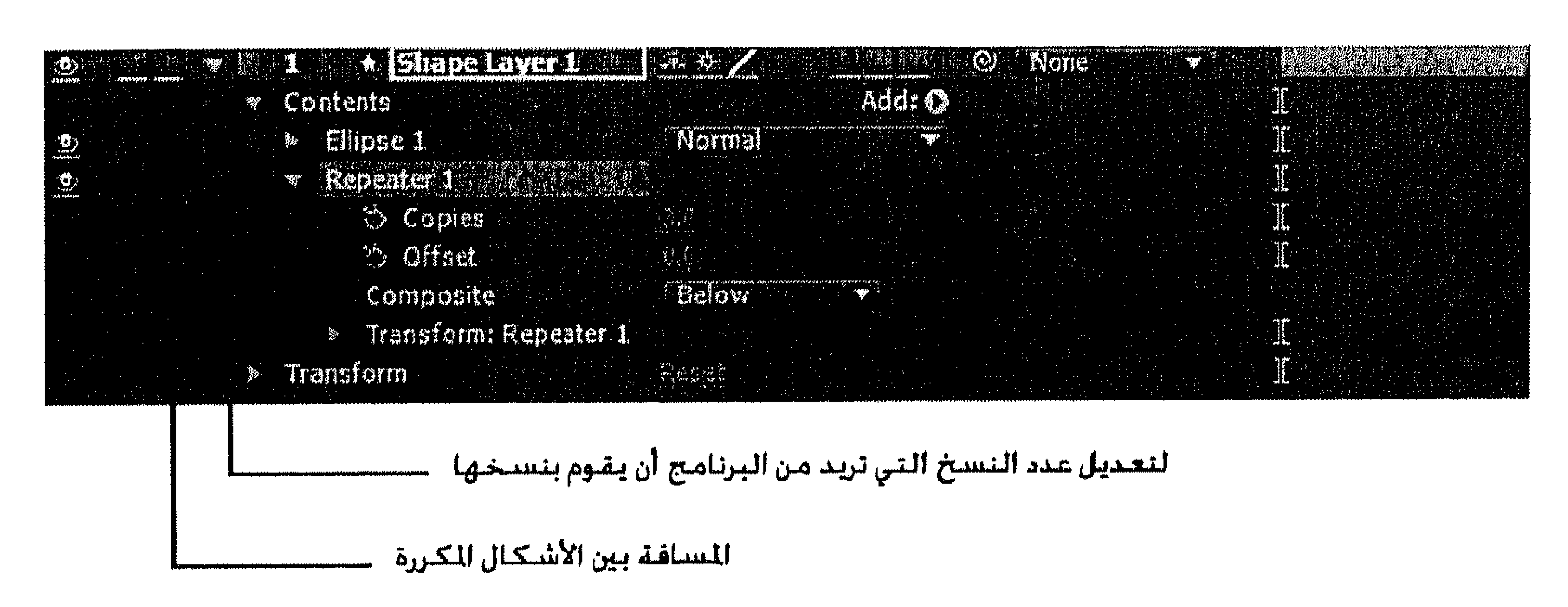


- قم الآن برسم شكل دائري داخل شاشة عرض التركيبة
- باستخدام أداة الـ Pan Behind Tool قم بوضع نقطة الإرتكاز بمنتصف هذه الدائرة لتظهر شاشة عرض التركيبة كما في الصورة التالية :

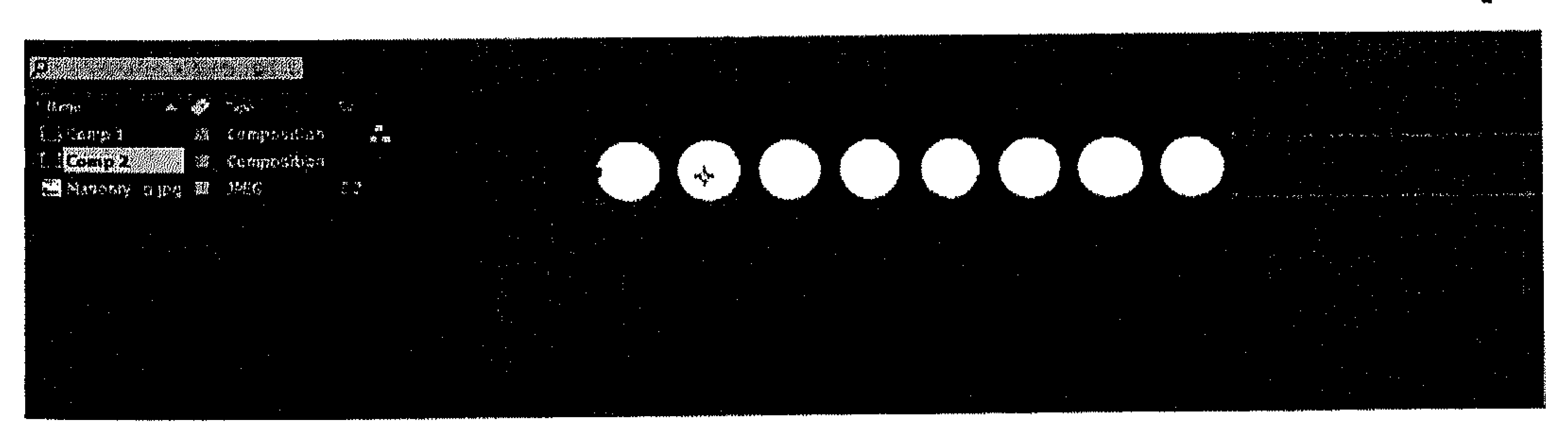
- من قائمة التأثيرات الخاصة بالأشكال الرئيسية التي قمنا بشرحها سابقاً قم بإضافة التعديل المشار إليه في الشكل المقابل



- من قائمة تعديل خصائص الخاصة بالشكل قم بفتح الخصائص الخاصة بالشكل الذي قمت برسمه لتبدو القائمة كما في الشكل التالي :



- أما الآن قم بالضغط فوق أيقونة التسجيل للخاصيتين المشار إليهما بالشكل السابق ومن ثم قم بالضغط فوق أيقونة التسجيل ومن ثم قم بتحريك المؤشر الزمني لنهاية التركيبة ومن ثم قم بتغيير القيم الخاصة بالتعديلات المشار إليها لتبدو التركيبة كما يلي :



Adobe After Effects CS6 Chapter 13

Text and Adobe Bridge

النصوص والتعامل مع أدواتها وإعداداتها

النصوص المكتوبة والتأثيرات الخاصة بها

مقدمة

عند العمل بأي برنامج يختص بالتصميم سواءً المطبعي أو التلفزيوني والفيديو فسوف تحتاج للنصوص المكتوبة وذلك لما لها من أهمية في شرح وتوضيح بعض الأمور في المشروع الذي تقوم بالعمل عليه .ولن أنسى ذكر الطابع الجمالي للنصوص المكتوبة والانطباع التي تتركه في حال وجودها بطرق معينة داخل المشروع الذي تقوم بالعمل عليه .وفي العمل على برنامج After Effects سوف تحتاج للنصوص المكتوبة لأنها لا تقل أهمية عن بقية أنواع الملفات التي تم ذكرها سابقاً في هذا الكتاب .فعند التعامل مثلاً مع مقدمات ونهايات البرامج التلفزيونية يكون النص عنصرا أساسياً في التراكيب المعروضة وأحيانا في البروموشن أو العروض التقديمية للبرامج وغيرها من الإستخدامات الواسعة للنصوص المكتوبة .

وقد قمنا سابقاً في إحدى دروس هذا الكتاب بكتابة نص والتعامل معه وتعديله ومن ثم تحريكه بطرق بسيطة كتغيير شفافيته وحجمه وموقعه وما إلى ذلك . ولكننا في هذا الفصل سوف نقوم بتحريك النصوص بواسطة مجموعة كبيرة من التأثيرات التي قام منتجو البرنامج بوضعها ليستطيع مستخدم البرنامج التعامل معها والتعديل في خصائصها بكل سهولة ويسر .

برنامج Adobe Bridge واستخدامه

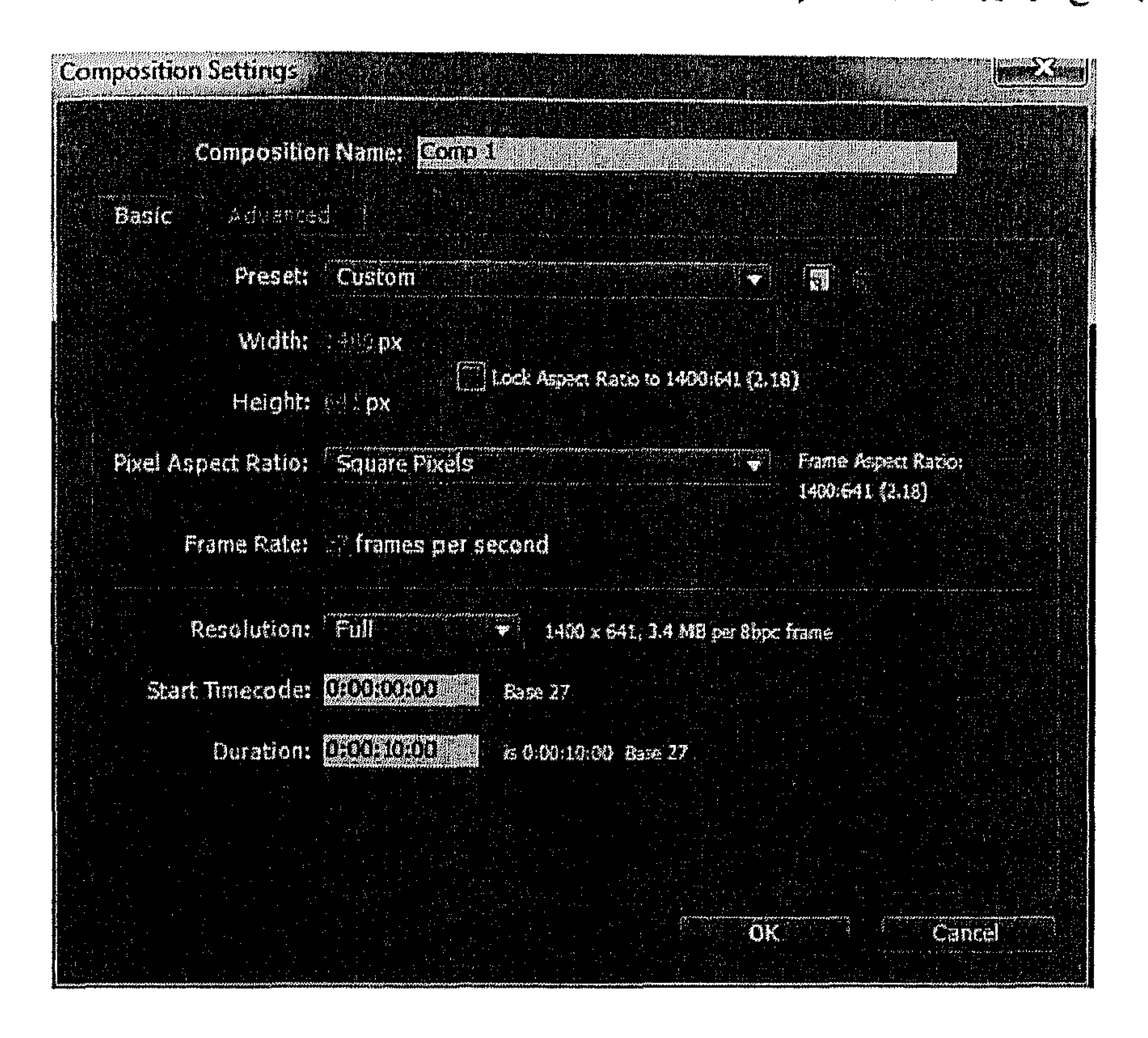
قبل أن نخوض في تفاصيل التأثيرات الخاصة بالنصوص سوف أتحدث باختصار عن أحد البرامج المرافقة لمجموعة أدوبي للتصميم والذي قد يغفل البعض عن وجوده ولكنه مهم في جميع المجالات سواءً المطبعية أو التلفزيونية . وهذا البرنامج يطلق عليه Adobe Bridge وهو أحد برامج شركة أدوبي . وعند القيام بتحميل البرنامج على جهازك الحاسوب فسيقوم البرنامج الخاص بالتحميل بتحميله تلقائيا بالإضافة لبرنامج الأفترإفيكت وبكل اختصار أستطيع وصفه بأنه البرنامج الذي تستطيع من خلاله استعراض التأثيرات الخاصة بالبرنامج والتي تستطيع تطبيقها على كافة الطبقات وفي هذا الفصل سنقوم باستخدام البرنامج لتحريك النصوص المكتوبة .

ملاحظة مهمة

برنامج Adobe Bridge ليس فقط لاستعراض التأثيرات الخاصة بالنصوص المكتوبة فحاول أن تقوم بتجربيه على نوع آخر من الطبقات .

تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التالية :

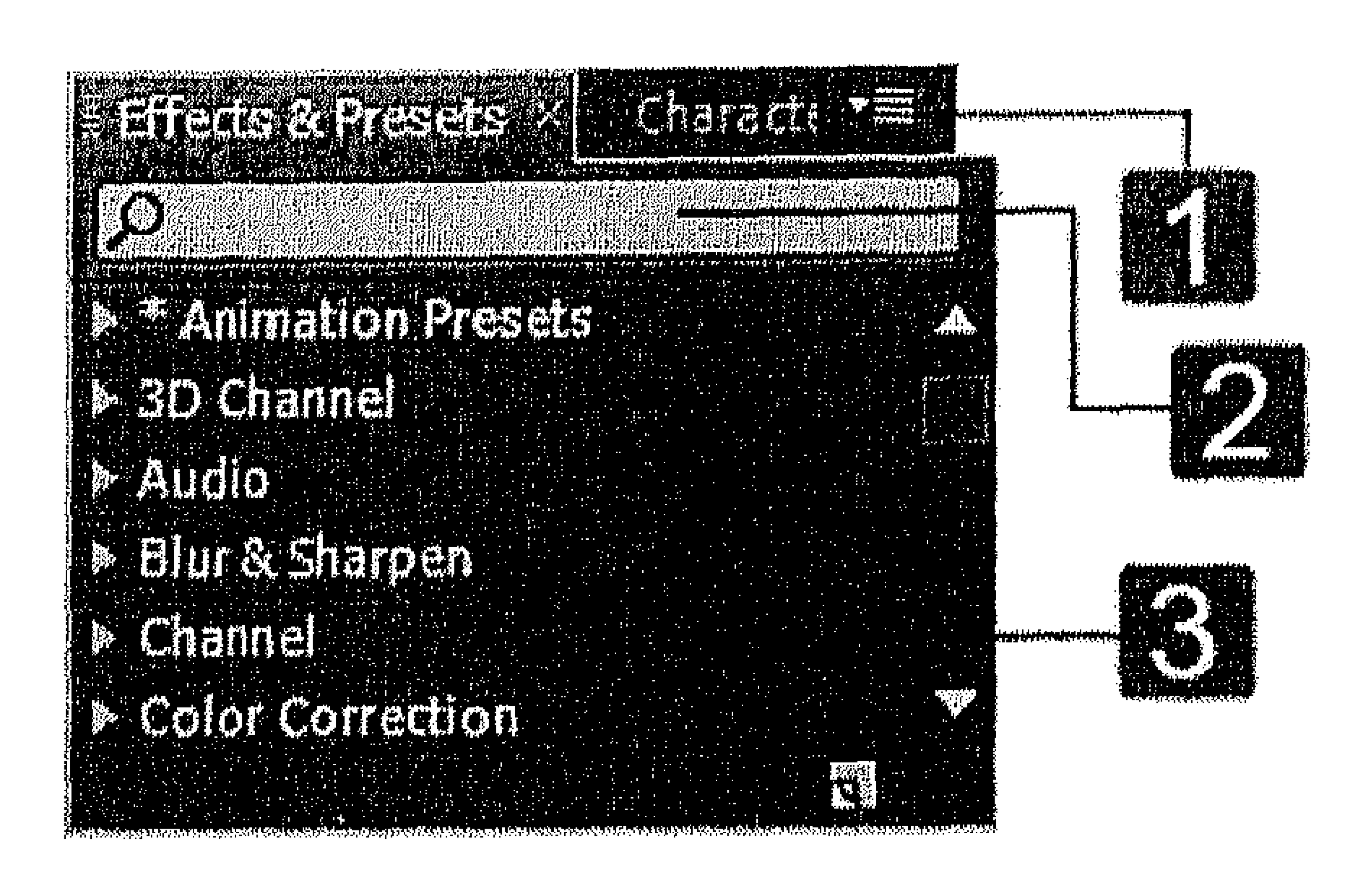


- قم بإدخال صورة للتركيبة وقم بجعلها كخلفية ومن قائمة الطبقات قم بتفعيل القفل عليها بالضغط على الأيقونة التي تبدو بهذا الشكل 🔒

- قم الآن بكتابة نص وقم بتغيير اعداداته بالضغط على Ctrl+T من الكيبورد لتحصل على الشكل التالي :

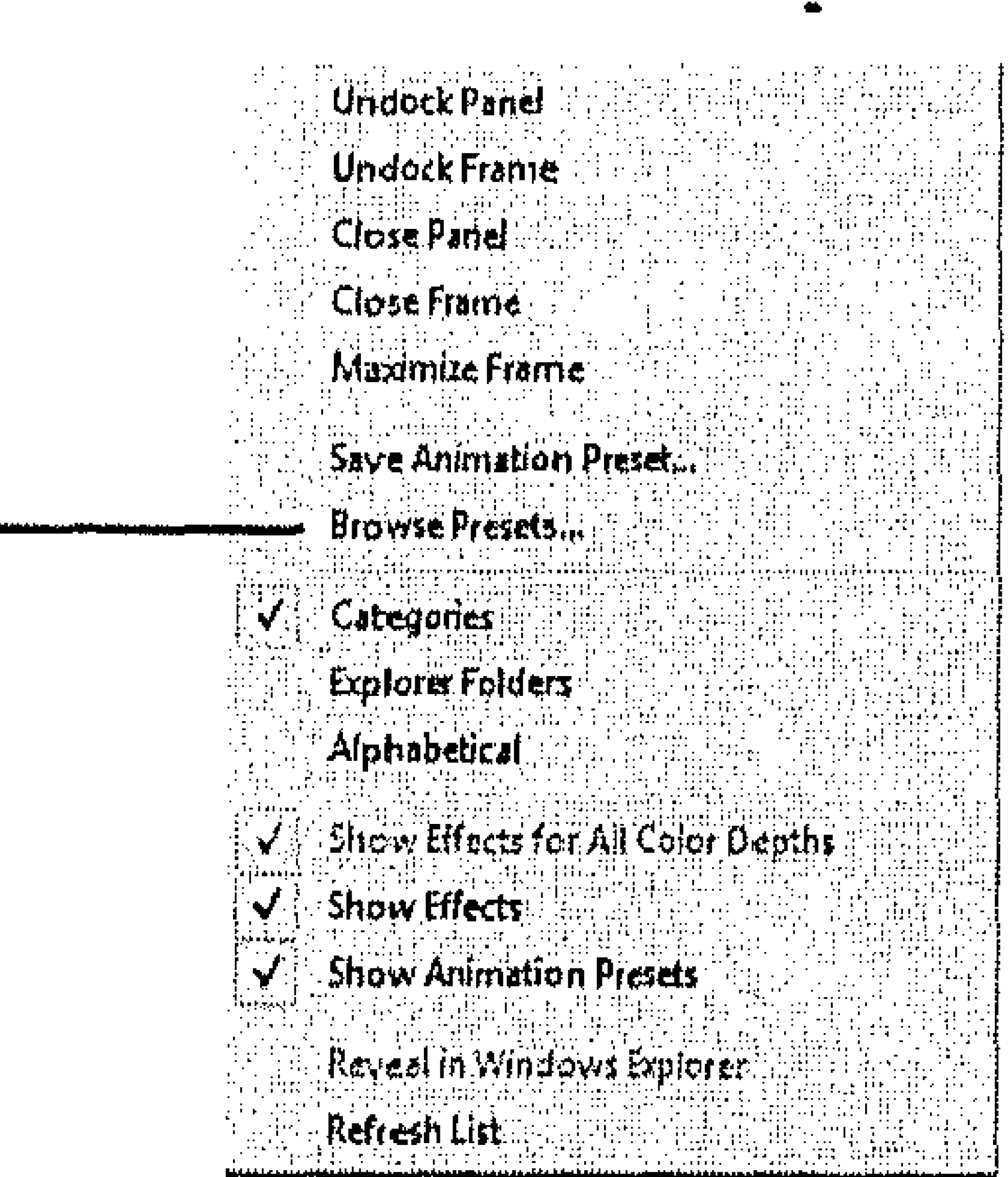


- الآن قم بالذهاب لقائمة التأثيرات Effect & Presets وإن لم تكن ظاهرة لديك بمساحة العمل قم بإظهارها بالذهاب إلى Window > Effect & Presets والتي سوف تبدو بالشكل الذي بالأسفل :



1- السهم الذي من خلاله سوف تقوم بفتح التأثيرات .
2- من هذه المساحة تستطيع كتابة إسم التأثير إن كنت تعرفه ليظهره لك البرنامج لتقوم بتطبيقه على النص أو الطبقة التي تريد .
3- قائمة التأثيرات وتستطيع أن تقوم بفتح مجموعة منها وقراءة أسماءها ولكن ليس استعراضها.

قم بالضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1 وستظهر لديك النافذة الظاهرة بالأسفل . قم باختيار Browse Preset وسيقوم البرنامج بفتح برنامج Adobe Bridge تلقائيا .



قبل أن نكمل العمل ببرنامج Adobe Bridge تأكد بأنك قد قمت بتحديد النص المكتوب. وتأكد من وجود المؤشر الزمني في بداية التوقيت أو بداية اللحظة التي سوف يبدأ التأثير بالتعديل على النص .

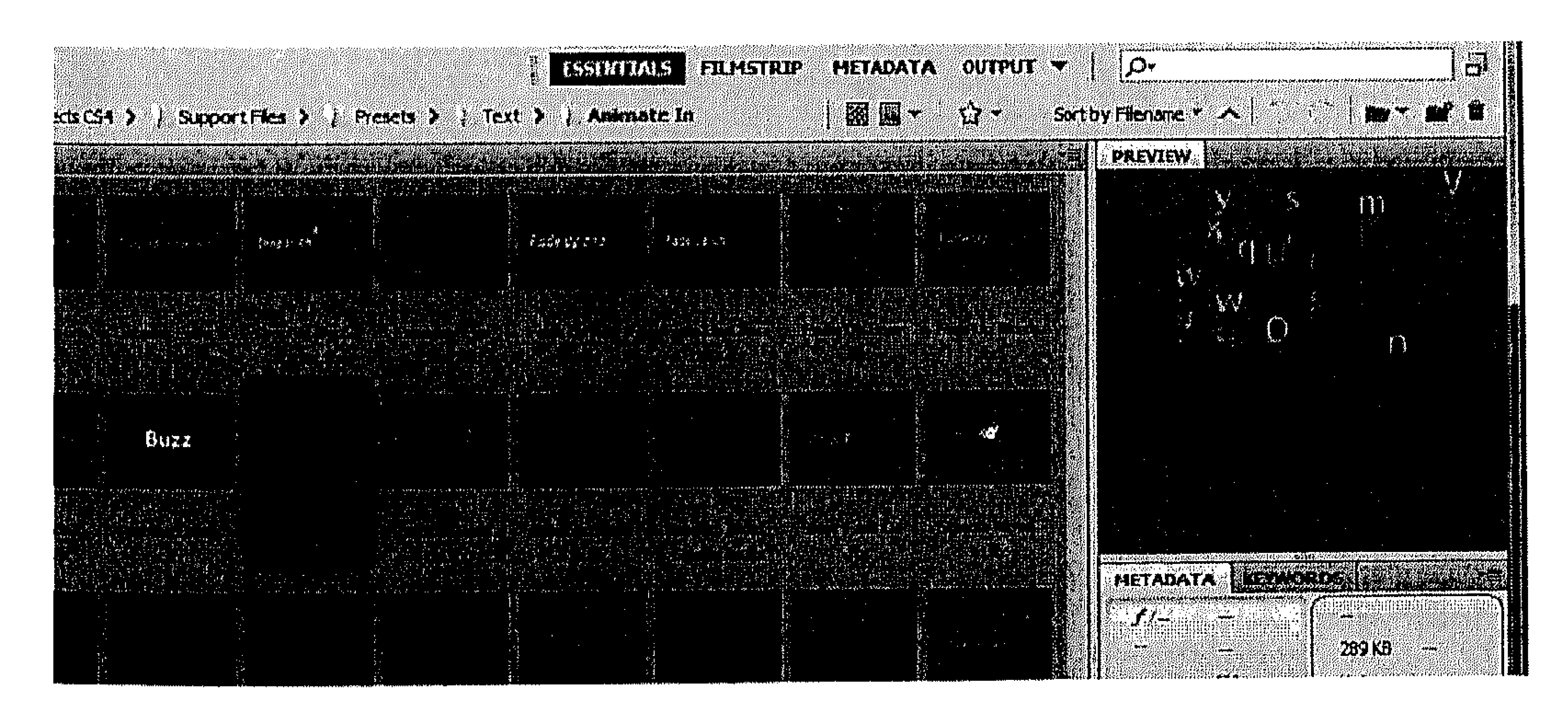
Adobe Bridge مستعرض التأثيرات

عند القيام بالخطوات السابقة سوف تظهر لك مساحة العمل الخاصة ببرنامج adobe bridge كما في المثال الآتي :

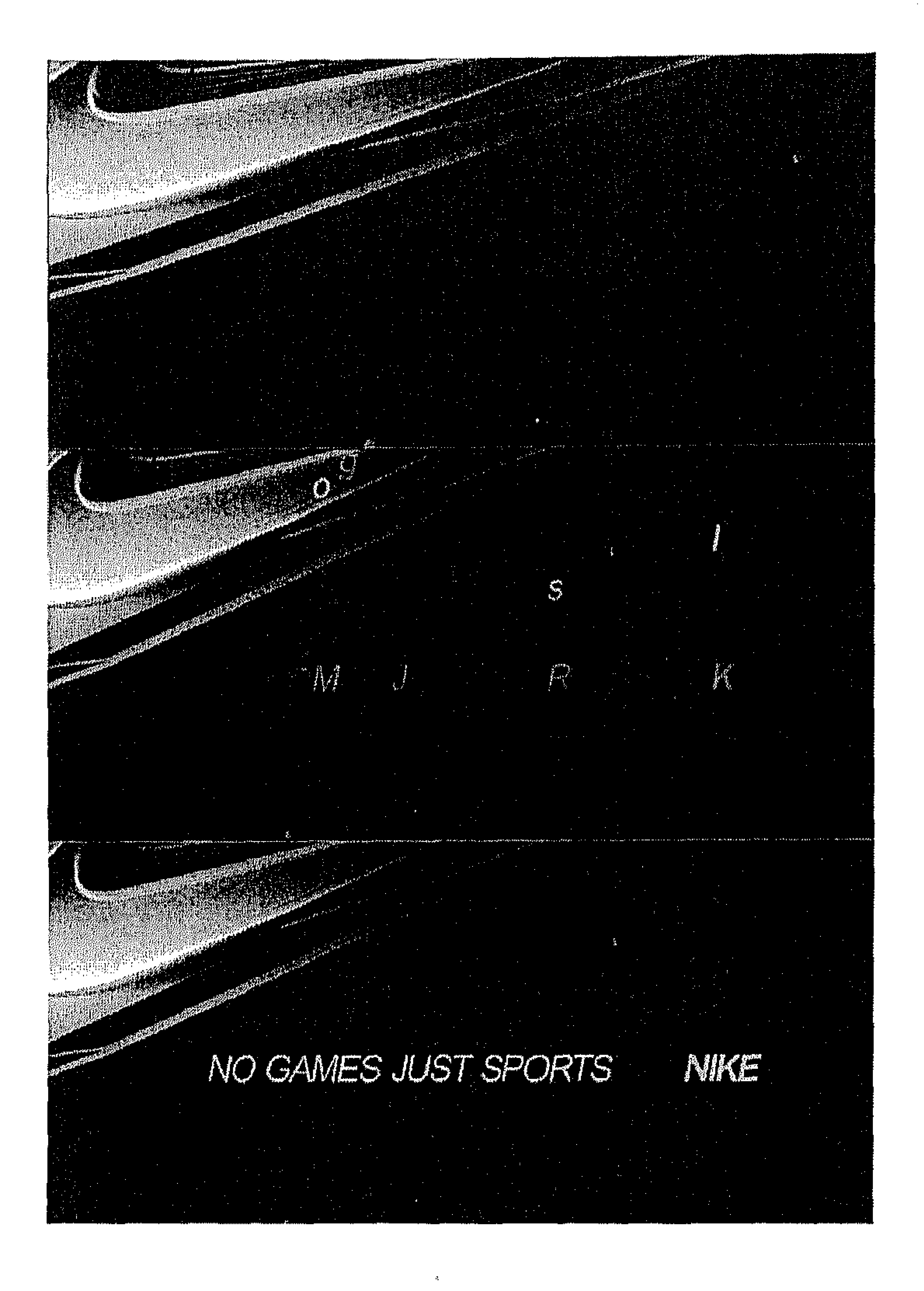
طرق عرض التأثيرات

عند الضغط فوق تأثير بزر الماوس الأيسر سوف يقوم البرنامج باستعراض مثال عن هذا التأثير

قم الآن من المساحة الخاصة بترتيب التأثيرات بالذهاب إلى Text > Animate In وسيقوم البرنامج بفتح جميع التأثيرات الموجودة داخل هذا الملف . قم بالضغط مرة واحدة بزر الماوس الأيسر وستبدو مساحة العمل للبرنامج كالتالي :



- لتفعيل هذا التأثير على النص الذي قمت بكتابته قم بالضغط عليه مرتين بزر الماوس الأيسر ليقوم برنامج الأفتر تلقائيا بربط التأثير بالنص وجعله يبدأ التفاعل مع النص بدءاً من المكان الذي قمت بإيقاف المؤشر الزمني فيه ليبدو شكل النص كالآتي :



0:00:00:00
Begin of comp

0:00:01:11
middle of comp

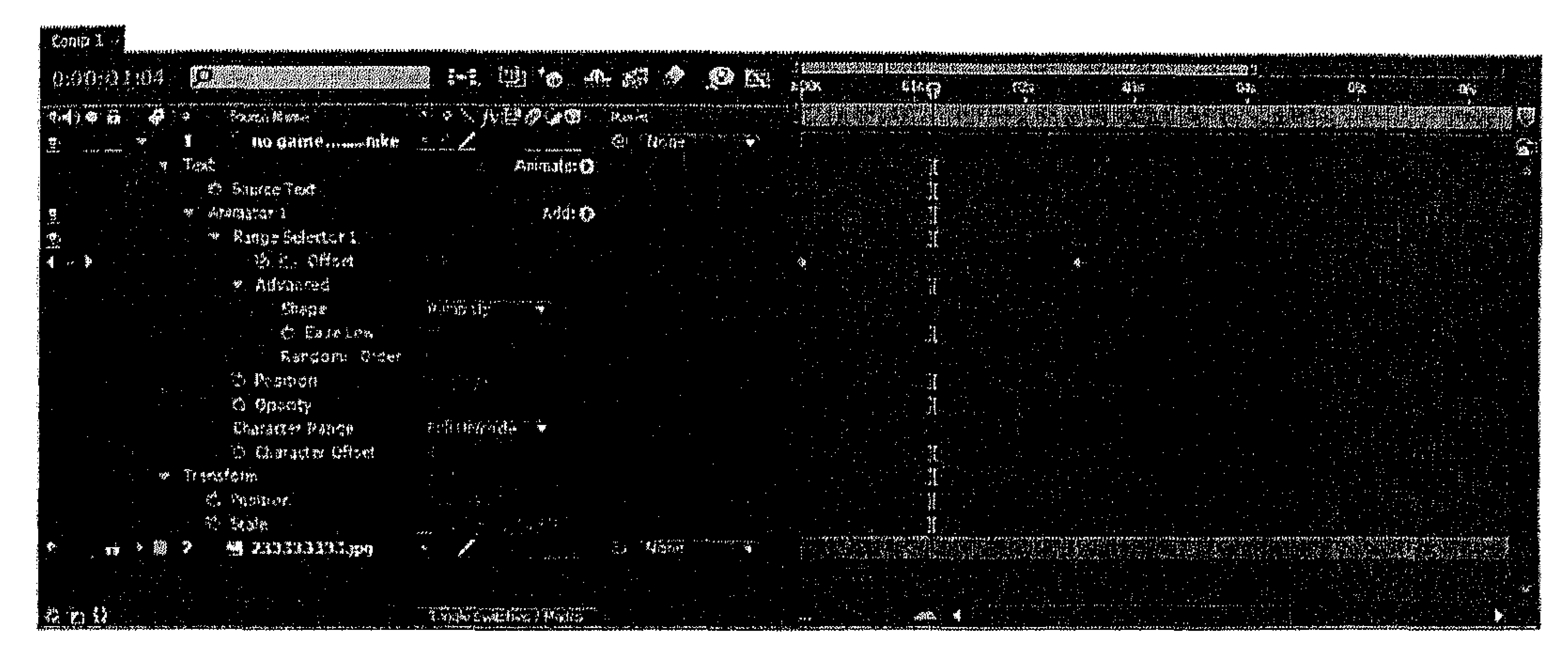
0:00:02:14
end of comp

- الآن وقد قمت بإضافة تأثير للنص المكتوب تستطيع رؤيته بداخل التركيبة وذلك بالضغط على الرقم 0 من الكيبورد ليقوم البرنامج بعمليه Quick Render عرض سريع للمشهد أو قم بالضغط على Space

تعديل نقاط التحريك modify keyfram

قمنا سابقاً بإضافة تأثير على النص المكتوب. ولكن هل سرعة هذا التأثير كما تريد ؟؟ عند العمل بالتأثيرات والقيام بتحريك النصوص فإن البرنامج يقوم بوضع مفاتيح للتحريك تلقائيا حسب اعدادات التأثير الإفتراضية. ولكنك أيضاً تستطيع تغيير إعدادات هذا التأثير وجعله أسرع أو العكس وتستطيع تغيير بقية الإعدادات الخاصة به وذلك كالآتي :

- قم بالعودة إلى التركيبة التي قمت بصنعها سابقاً
- اذهب إلى قائمة الطبقات وقم بتحديد طبقة النص المكتوب
- الآن قم بإظهار إعدادات التعديل الخاصة بالنص لتجد إسم التأثير الذي قمت بوضعه على الطبقة داخل القائمة Text > Animator > Range selector أو قم بالضغط من الكيبورد على U مرة ليظهر لك هذا الإختصار الرائع جميع مفاتيح التحريك الخاصة بهذه الطبقة ومرتين ليقوم بفتح إعدادات التأثير التي تعود مفاتيح التحريك لها .



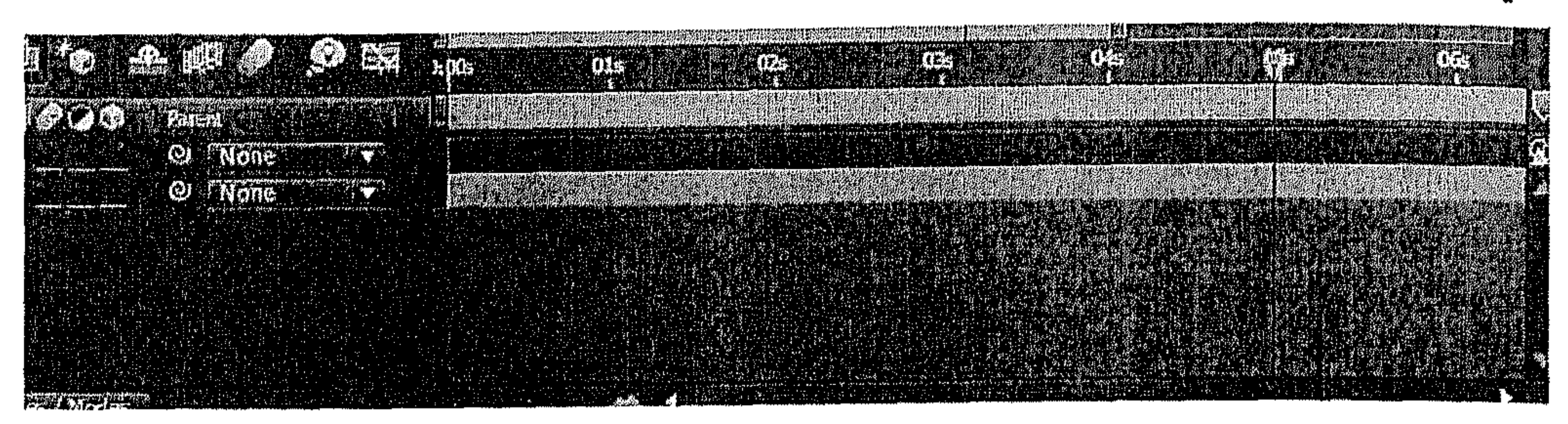
- أما الآن قم بتقليل المسافة ما بين نقاط التحريك وقم بعرض التركيبة ولاحظ كيف ستبدو حركة النص بشكل أسرع .

لاحظ الفرق إن قمت بعكس العملية

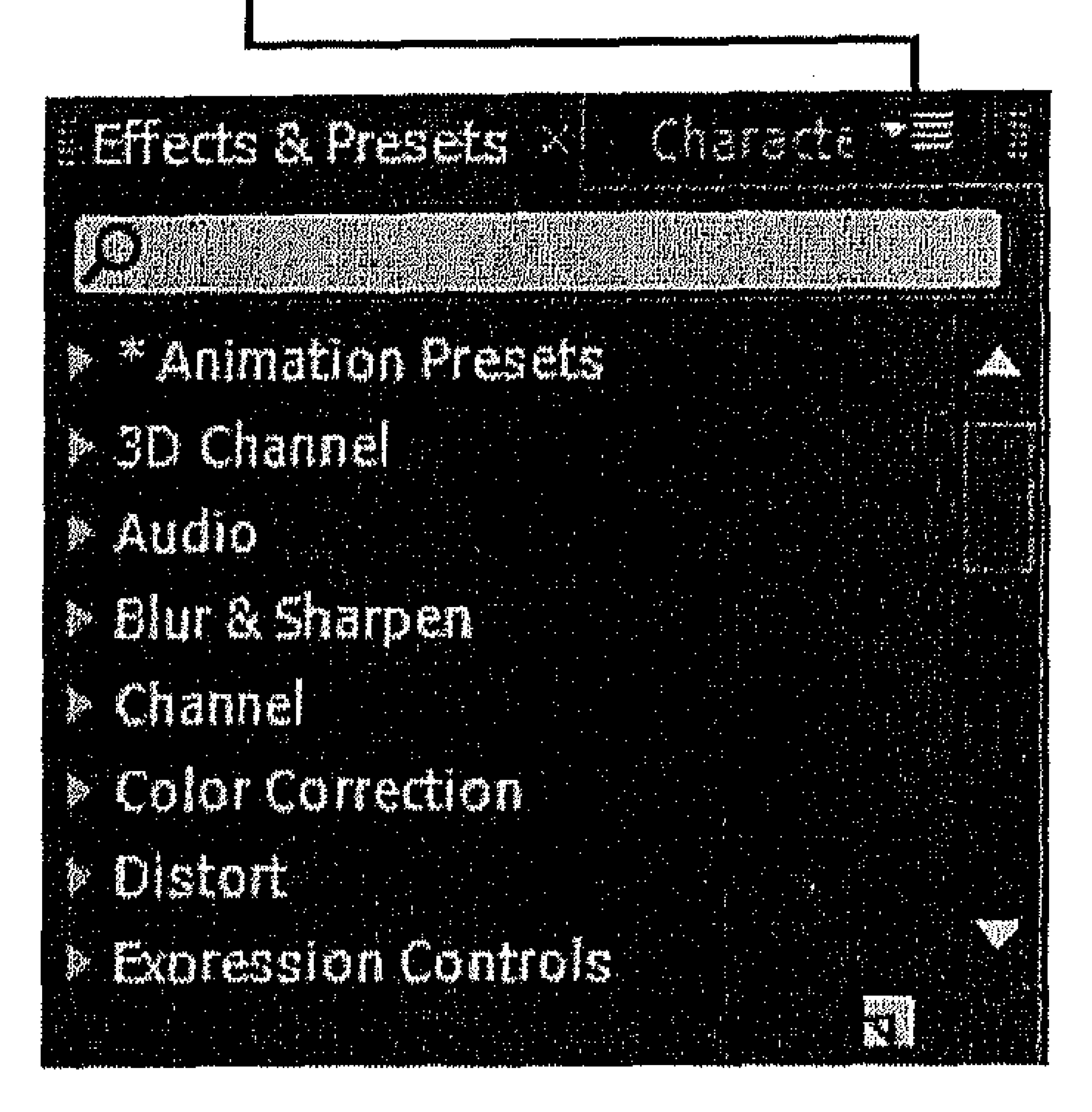
ملاحظة مهمة

عند العمل على كثير من الطبقات وأردت أن ترى فقط القوائم التي قمت بالتسجيل واضافة المفاتيح التحريك بها قم بالضغط على U من الكيبورد .

- لنكمل إضافة التأثيرات على النص المكتوب لنجعله ينتهي بتأثير مختلف وذلك بتحريك المؤشر الزمني Cti إلى ما قبل نهاية الوقت بقليل ليبدو شريط الزمن كما هو في الشكل التالي :



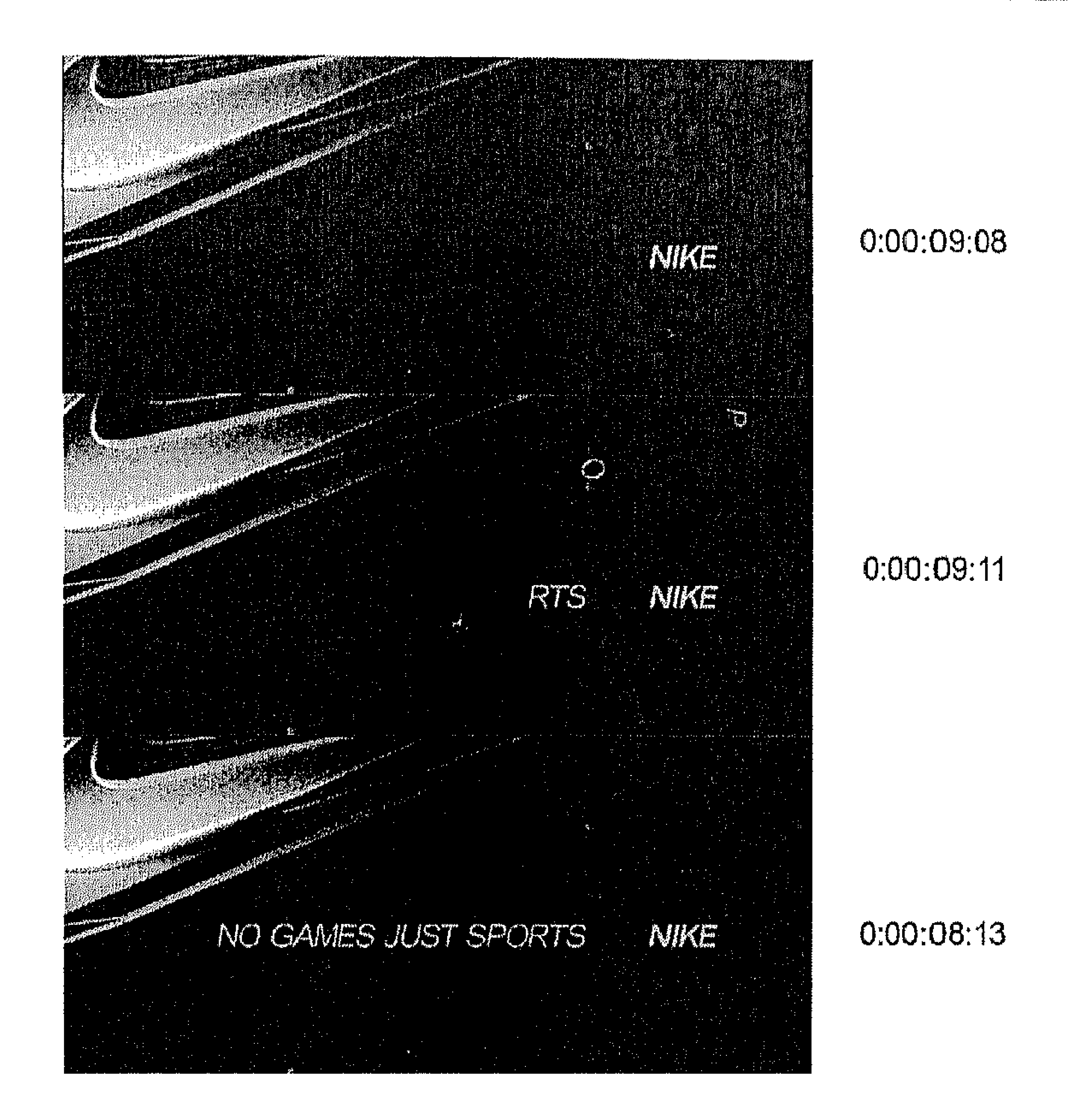
- الآن سوف نكرر الخطوات السابقة لفتح مستعرض التأثيرات Adobe Bridge عبر الضغط على السهم من نافذة Effect & Presets



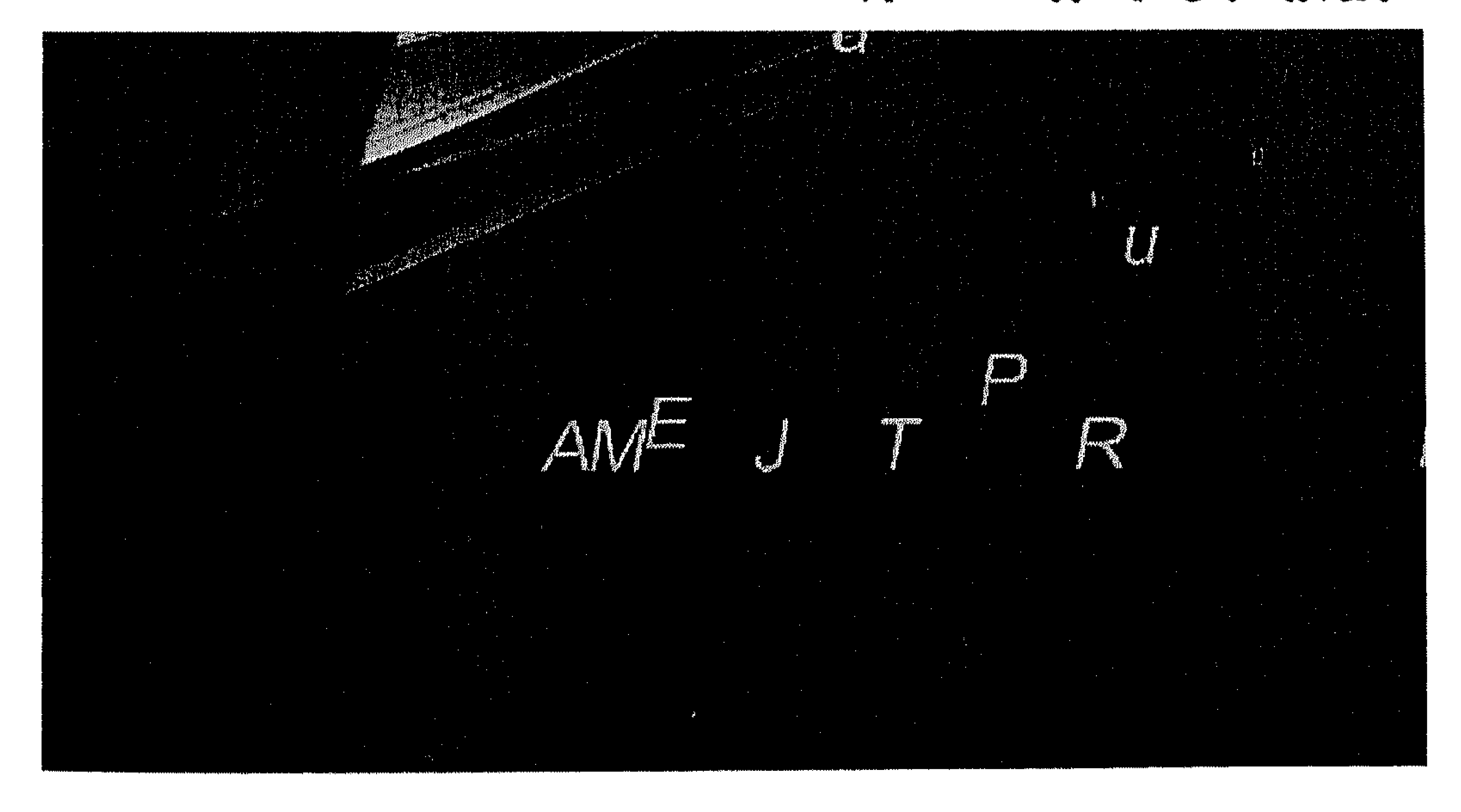
. قم باختيار Browse Preset وسيقوم البرنامج بفتح برنامج Adobe Bridge تلقائيا .

قم الآن من المساحة الخاصة بترتيب التأثيرات بالذهاب إلى Text > Animate Out وسيقوم البرنامج بفتح جميع التأثيرات الموجودة داخل هذا الملف .

-قم باختيار التأثير الذي تريد أن يختفي النص المكتوب من التركيبة بالتفاعل معه وفي المثال الذي سوف استعرض الصور منه قمت باختيار التأثير Twirl off each word.ffx



- الآن قم باختيار الصورة التي قمنا بوضعها وكأنها خلفية للتركيبة وقم بفتح Adobe Bridge وقم باختيار التالي Image - Creative وقم باختيار تأثير وقم بالضغط عليه مرتين بزر الماوس الأيسر ولاحظ النتيجة .



Adobe After Effects CS6 Chapter 14

Animation Using Puppet Pin Too

التحريك بواسطة الدبابيس

التحريك بواسطة الدبابيس Animation Using Puppet Pin Tool

مقدمة :

تعلمنا سابقاً كيفية استخدام أداة الدبابيس Puppet Pin Tool للتحريك ولوضع ما يشبه المفاصل للأشكال والرسومات التي سبق وقمت بها أو إنها موجودة سابقاً وفي هذا الفصل سوف تتعلم كيفية تحريك هذه الرسومات والشخصيات باستخدام مفاتيح التحريك Keyframe وباستخدام اداة الـ Puppet Pin واستخدام أيضاً خصائص التعديل الخاصة بالطبقات

تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة بالخصائص التالية

العرض 1314px والإرتفاع 668px وبعدد فريمات للثانية 30fbs والذي هو الـframe rate وبوقت مدته 6 ثوانٍ

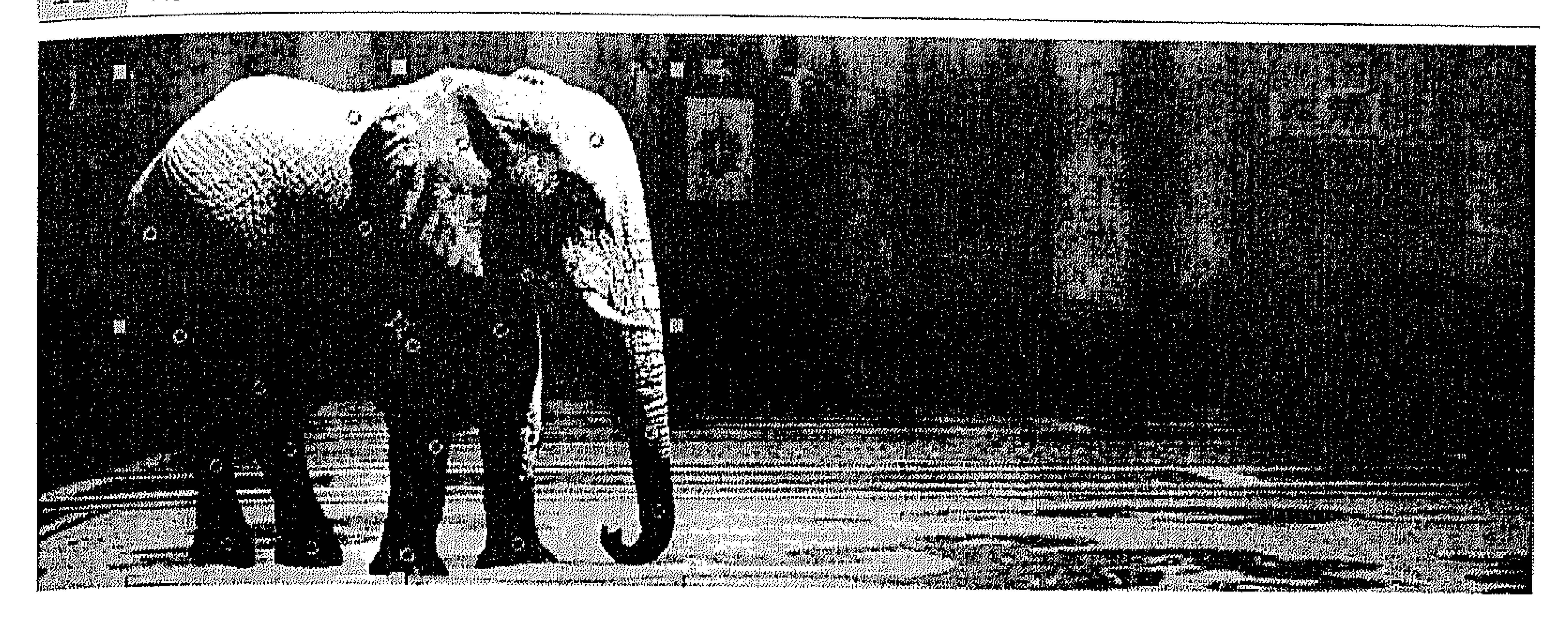
- قم باستيراد صورة داخل التركيبة واجعلها كخلفية وقم بتفعيل القفل عليها لكي لا تستطيع التعديل عليها

- قم الآن باستيراد صورة لشخصية معينة لتقوم بالتحريك عليها وضعها بأحد جوانب التركيبة لتقوم بتحريكها إلى الجانب الآخر .

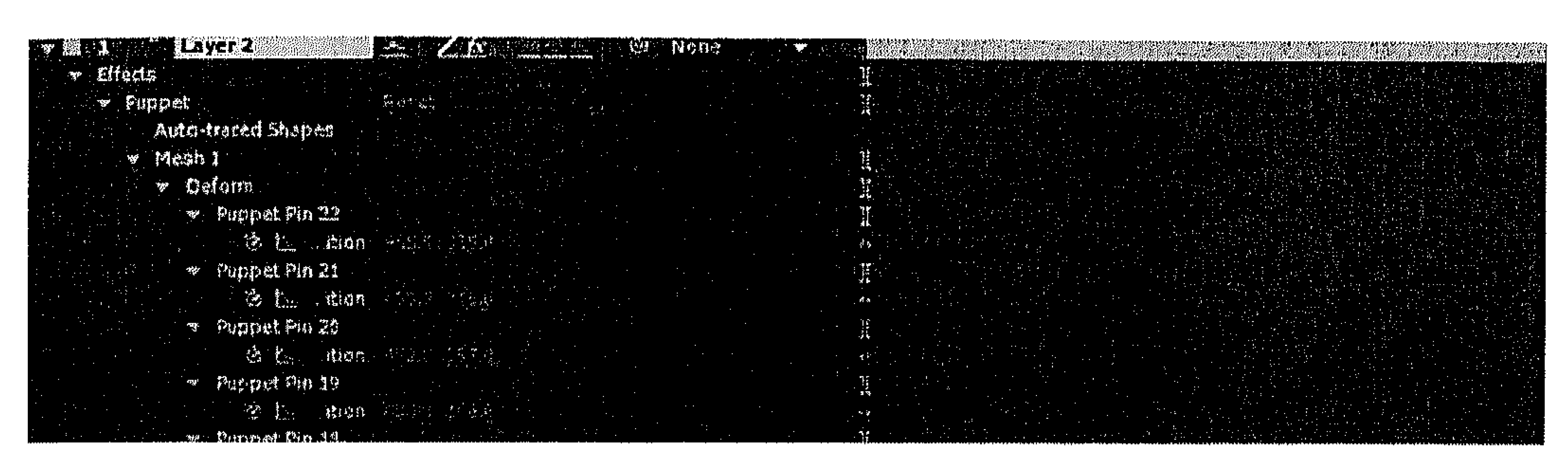
انظر الشكل التالي



- باستخدام أداة الـ Puppet Pin قم بوضع مفاصل للتحريك للشخصية التي قمت بوضعها داخل التركيبة. وحاول دائما أن تكون واقعياً عند اختيار مكان هذه المفاصل ففي الصورة التي قمت بعرضها سابقاً وهي لحيوان (الفيل) فإنني سوف أقوم بوضع مفاصل في وسط الساقين والتي سوف تحاكي حركة الركبة وعند القدمين لكي أستطيع رفع أقدامه وسوف أقوم بوضع مجموعة من النقاط عند خرطومه وذلك لأنه لا يحتوي على أية عظام ويستطيع تحريكه بالإتجاه الذي يريد. وسأضع نقطتين بمنتصف جسده لكي تُربط هذه المفاصل بالجسم كما سيظهر لديك الشكل التالي :



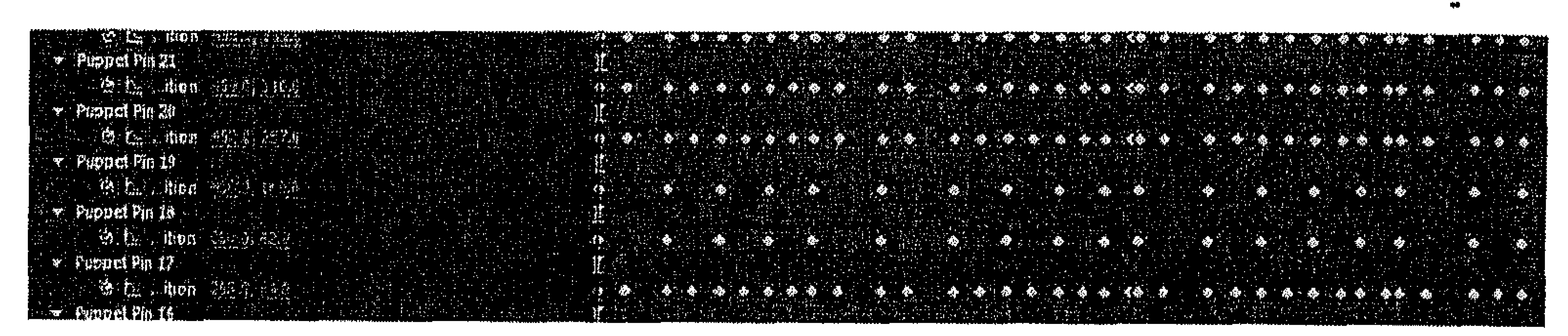
- من قائمة الطبقات قم بالضغط على U مرتين متتاليتين لتظهر لك مفاتيح التحريك الخاصة بالدبابيس والتي قمت بوضعها على الشكل المراد تحريكه. لتظهر لديك قائمة التحويل كما في الشكل التالي :



- سوف تظهر لديك مفاتيح التحريك الخاصة بالدبابيس أو المفاصل التي قمت بصنعها وسوف تلاحظ بأنها كثيرة والعمل معها بالطرق السابقة سيكون صعباً نوعا ما .
ولكننا هنا لن نقوم بالتحريك الرقمي للنقاط أو المفاصل الأمر أسهل من ذلك بكثير. قم بتحريك المؤشر الزمني Cti إلى اليمين قليلاً ومن ثم باستخدام نفس الأداة قم بالضغط على أية مفصل وقم بتحريكه وحاول أثناء التحريك أن تراعي الحركة الطبيعية للشكل .
- كرر العملية مرة أخرى ولكن لاتنس تحريك المؤشر الزمني Cti إلى اليمين قليلاً حتى تحصل على نتيجة مشابهة للشكل التالي :



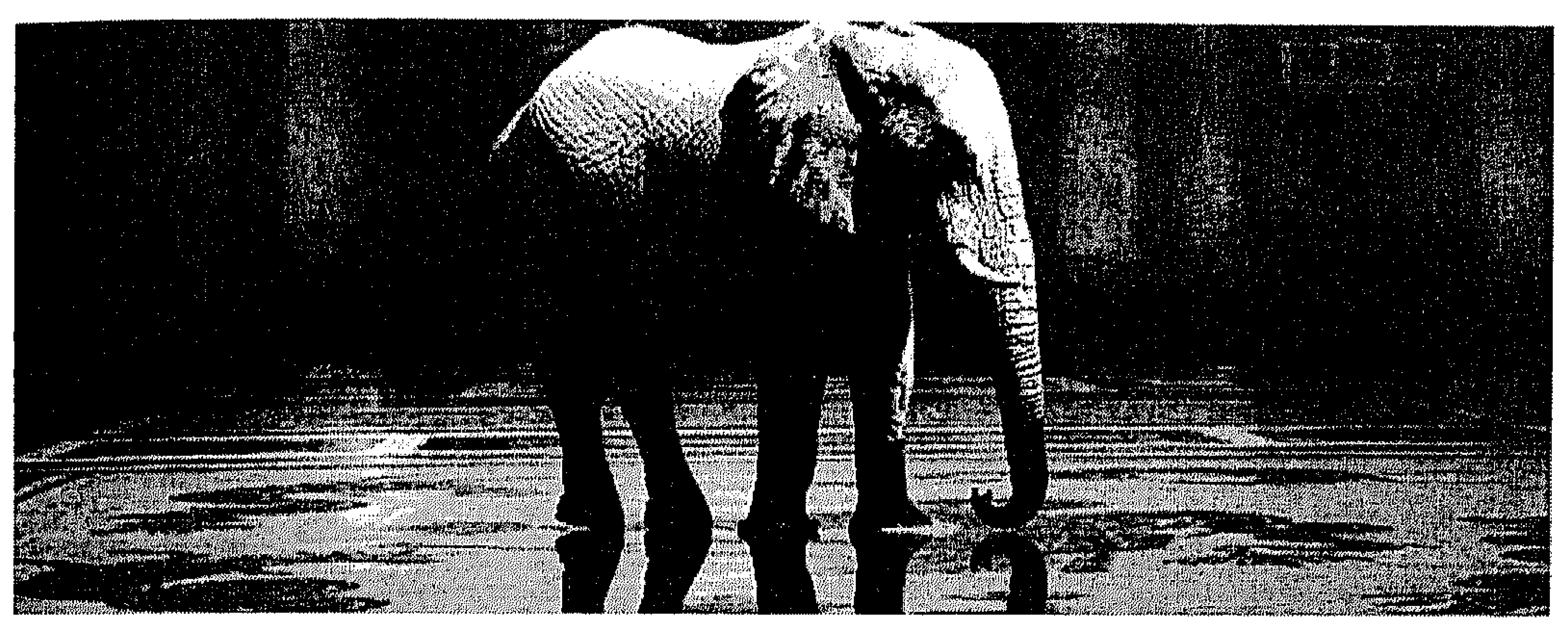
- أما الآن فسوف نقوم بإتمام عملية التحريك ليبدو الشكل الذي أمامك وكأنه يمشي من اليسار إلى اليمين وسوف أقوم بذلك عبر نسخ مفاتيح التحريك التي قمت بصنعها وتكرارها مع تحريك المؤشر الزمني للناحية اليمنى . وسأقوم بنسخ المفاتيح عبر خطوات محددة وهي كالآتي :
- قم بتحديد الطبقة التي تريد نسخ الطبقات بداخلها
- قم بالضغط على U مرتين متتاليتين حتى تظهر لديك مفاتيح التحريك
- قم الآن بتحديد جميع المفاتيح وذلك بالضغط والسحب بالماوس وكأنك تقوم بتحديد ملفات عادية حتى تصبح جميع مفاتيح التحريك الخاصة بالشكل بلون أصفر
- الآن قم بالضغط من الكيبورد على Ctrl+C وهذا اختصار النسخ ومن ثم قم بتحريك المؤشر الزمني Cti إلى الوقت الذي تريد نسخ هذه المفاتيح إليه ومن ثم قم بالضغط من الكيبورد على الإختصار التالي Ctrl+V ليقوم البرنامج بوضع المفاتيح التي قمت بنسخها بالمكان الذي حركت إليه المؤشر
- قم بتحريك المؤشر مرة أخرى وقم بالضغط مرة أخرى على Ctrl+V
- كرر العملية حتى تصل إلى نهاية وقت التركيبة حتى تحصل على شكل يشبه الشكل التالي :



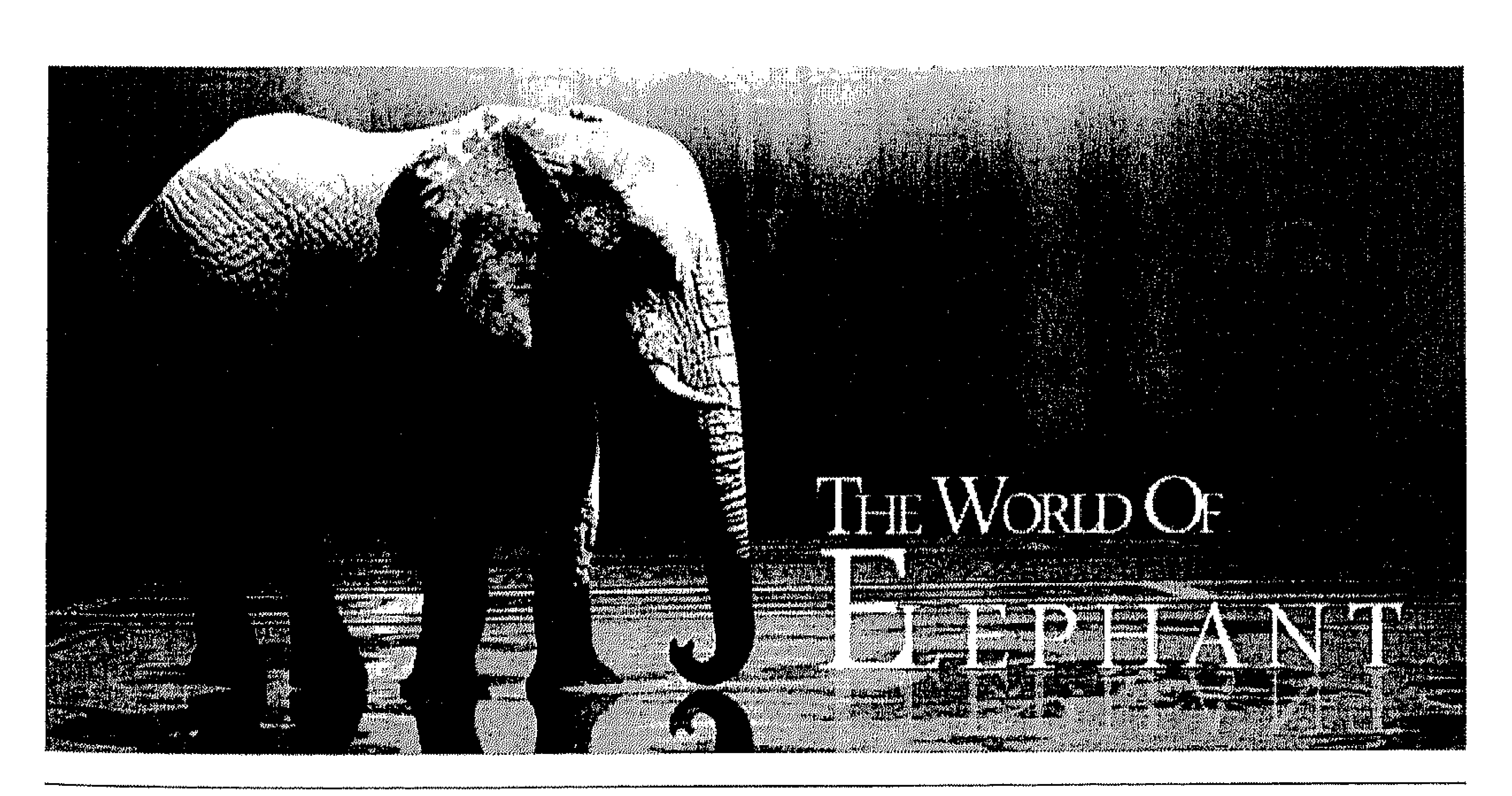
- قم الآن بتحريك صورة الشخصية كاملةً من المكان التي قمت بوضعها إلى المكان المقابل ولكن لا تنس أن تقوم بالتسجيل لتصبح نتيجة نهاية التركيبة عند العرض كالتالي



- أما الآن فسوف نقوم بصنع انعكاس لهذه الشخصية كي تبدو وكأنها تمشي على أرضية زجاجية وذلك كالتالي :
- قم بتكرار طبقة الشخصية وذلك بتحديدها ومن ثم قم بالضغط على Ctrl+D من الكيبورد
- قم بالضغط على الزر الأيمن للماوس فوق صورة الشخصية وسط شاشة عرض التركيبة ومنها قم بالذهاب إلى Transform > Flip Vertical
- اجعل الصورة التي قمت بنسخها أسفل الصورة الأصلية كي تبدو كما في الشكل التالي :



- قم الآن بالضغط على T من الكيبورد كي تظهر لديك قيمة الشفافية الخاصة بالطبقة التي قمنا بقلبها وخفف القيمة حتى تحصل على شكل انعكاس خفيف للشخصية التي قمت بتحريكها
- قم الآن بالضغط على الرقم 0 من الكيبورد أو Space كي يقوم البرنامج بعرض التركيبة .



Adobe After Effects CS6 Chapter 15

Working with Masks and Tracks

العمل مع الأقنعة والتراكات

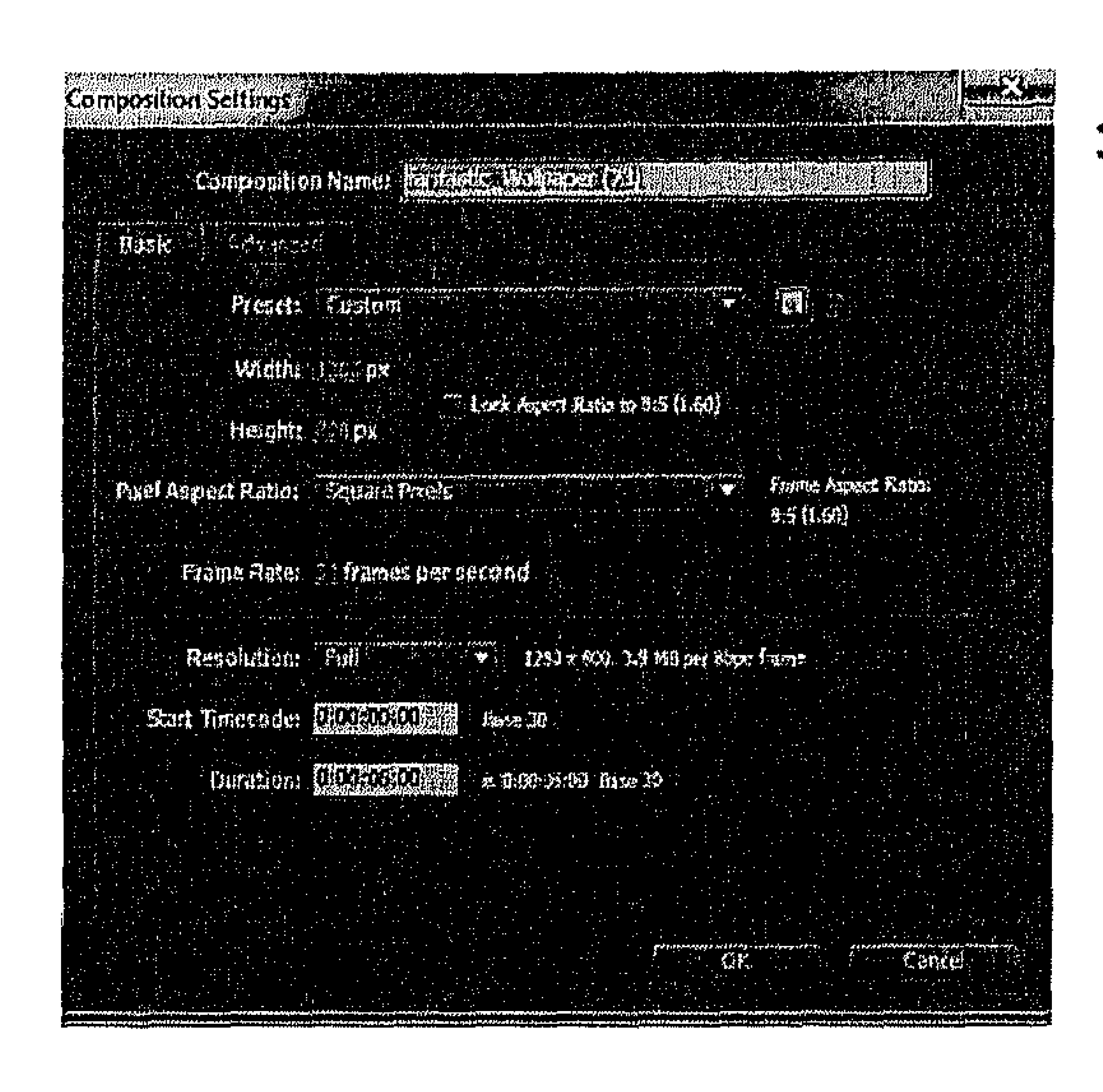
الأقنعة واستخدامها Masks

مقدمة :

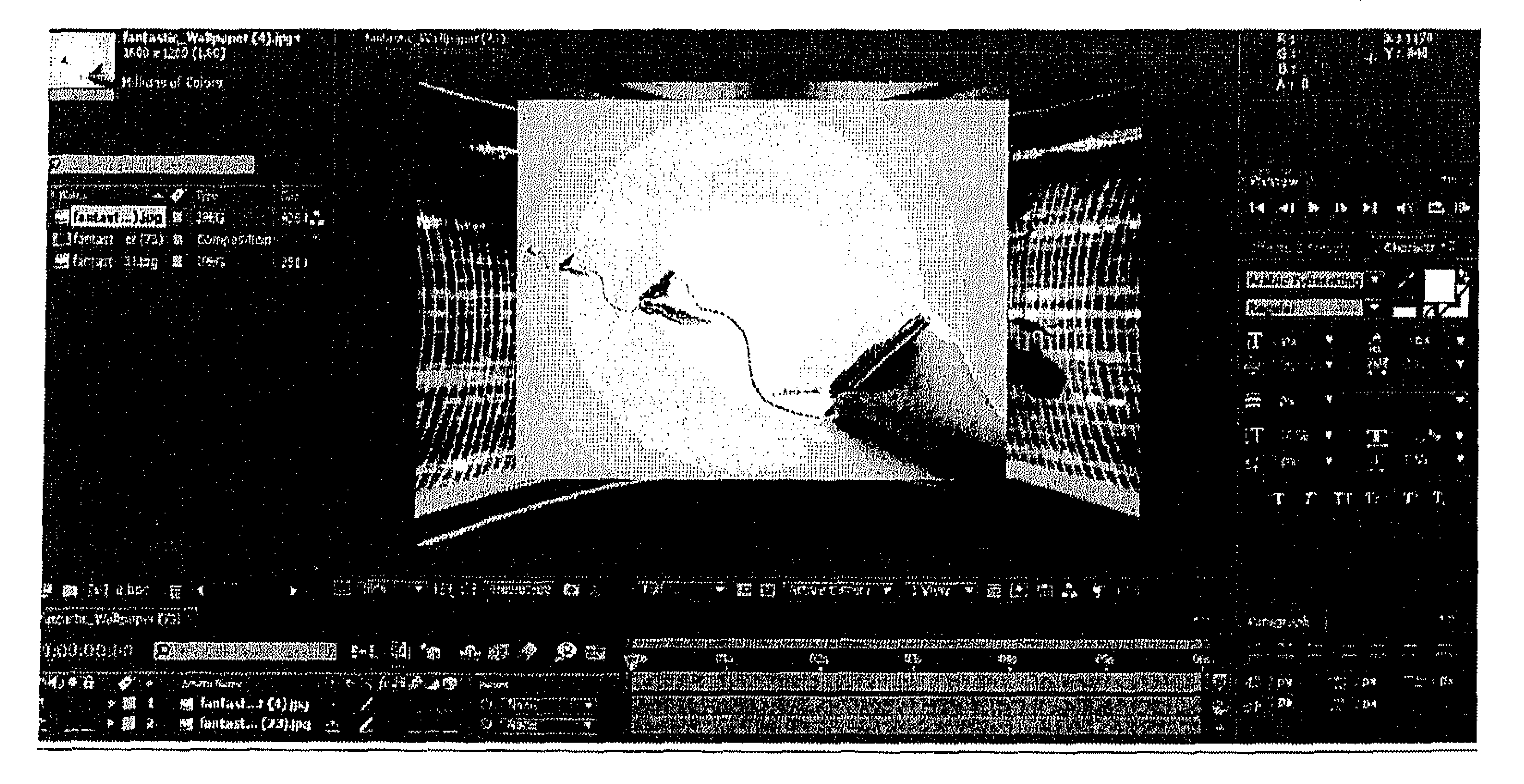
من المؤكد أنك في أحد الأيام قمت بمشاهدة مشهد من فلم معين يجسد فيه ممثل معين أكثر من شخصية. والأغرب من ذلك أنك تستطيع أن ترى نفس الممثل مرتين بنفس المشهد ولكن بصورة مختلفة وأحياناً سوف تتمكن من رؤية نفس الشخصية يجلس مع نفسه .هذه الفكرة وغيرها من الأفكار سوف تستطيع تطبيقها بعد ان تقوم بتطبيق الدروس الموجودة بهذا الفصل والخاصة بالتعامل مع الأقنعة .

تطبيق عملي :

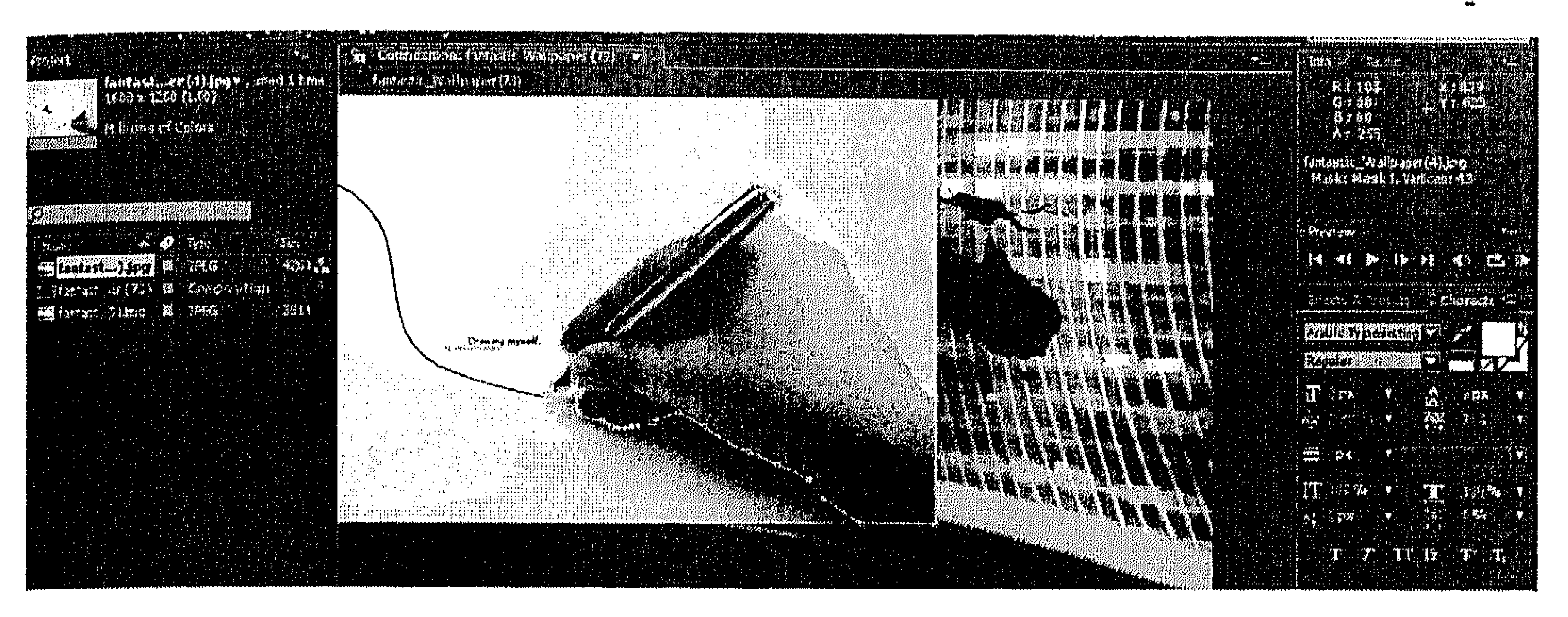
- قم بفتح تركيبة بالإعدادات التالية :



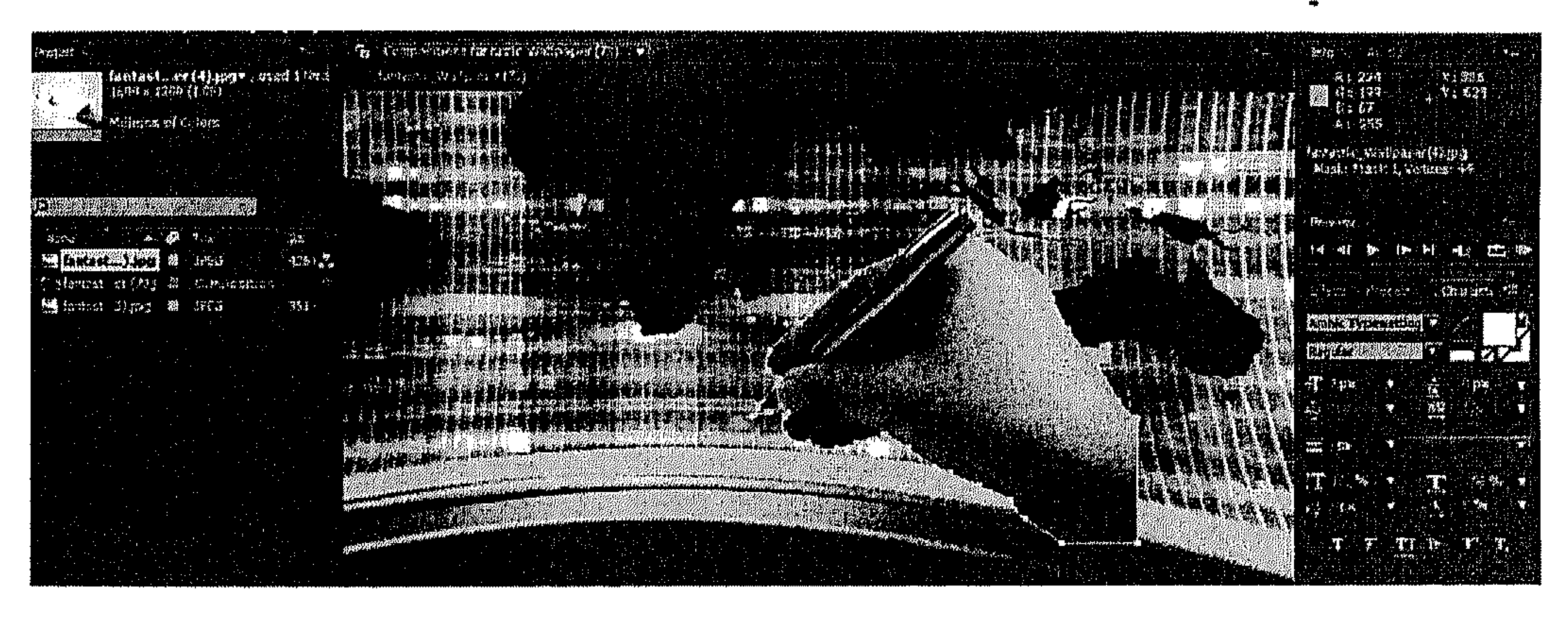
- قم باستيراد صورتين إلى قائمة التركيبة ومنها للتركيبة
- قم الآن بتحديد الصورة العلوية لإظهار جزء محدد منها لتظهر التركيبة لديك بهذا الشكل :



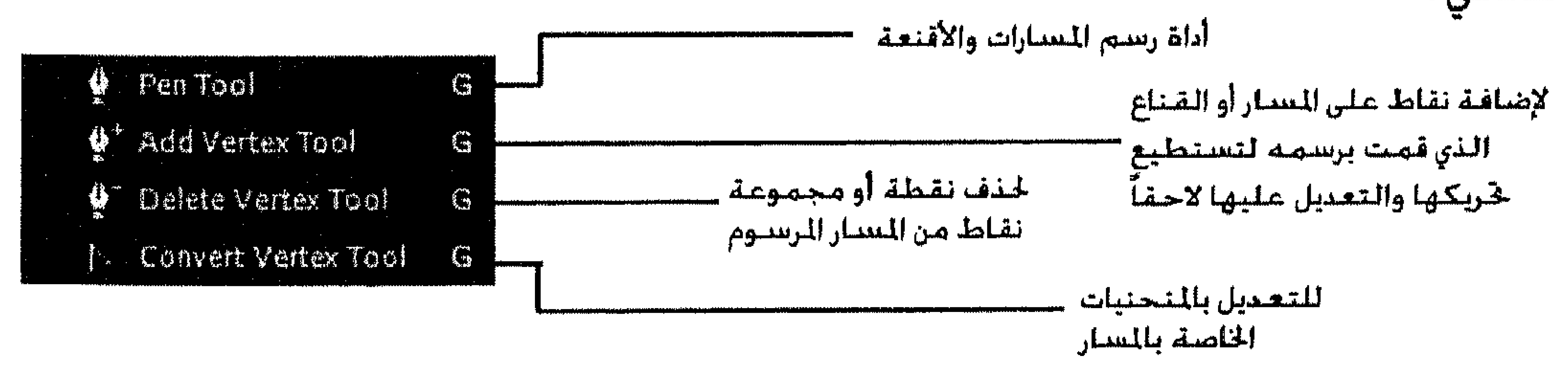
- باختيار أداة Pen Tool قم برسم مسار حول المنطقة التي تريد إظهارها بالصورة وذلك عن طريق الضغط والسحب لتقوم الأداة بضبط المسار والزوايا كما في الشكل الآتي :



- عند إغلاق المسار الذي قمت بصنعه حول الصورة لاحظ بأن البرنامج سوف يقوم تلقائياً بإخفاء جميع مكونات الصورة وستبقى المنطقة التي قمت بتحديدها ظاهرةً كما في الشكل التالي:



- هكذا قمت بوضع القناع فوق الصورة التي قمت بإدخالها سابقاً إلى التركيبة .
- قم الآن بالضغط على أداة Pen Tool مرة أخرى لكن مدة مطولة حتى تظهر الأدوات الخاصة بالتعديل على المسارات لتستطيع التعديل على القناع الذي قمت برسمه وهي كالآتي :



كيفية التحكم بخصائص الأقنعة

مقدمة :

عند العمل بالبرنامج وإضافة أقنعة للصورة أو الفيديو الذي تعمل عليه سوف تقوم بالتأكيد أحيانا بتسجيل تحركات النقاط الموجودة على المسار او القناع الذي قمت بالعمل عليه .وستحتاج أيضاً لتنعيم الحواف الخاصة بالمسار ليبدو الشكل الذي قمت باظهاره أو اقتصاصه من الصورة وكأنه موجود ضمن الصورة ((واقعية أكثر)) وجميع هذه الخصائص أو التعديلات سوف تتم من قائمة الطبقات وذلك بالخطوات كالآتي :

- قم بتحديد الطبقة التي قمت بوضع القناع عليها
- من الكيبورد قم بالضغط على M مرتين متتاليتين وهي اختصار القناع Mask ليقوم البرنامج باظهار الخصائص التعديلية للقناع كما في الشكل التالي :

1 fantast...r (4).jpg None
Mask 1 Add Inverted
Mask Path Shape...
Mask Feather 0.0, 0.0 pixels
Mask Opacity 100%
Mask Expansion 0.0 pixels

خصائص الأقنعة وتأثيراتها على الطبقات

Mask Path -1

من هذه القائمة تستطيع تسجيل أي تغيير في موقع إحدى النقاط المكونة للمسار وذلك عن طريق الضغط على أيقونة التسجيل ومن ثم تحريك المؤشر الزمني Cti للحظة التي تريد تغيير مكان النقطة بها ومن ثم القيام بتحريك النقطة

Mask Feather -2

ويستخدم هذا الخيار لزيادة نعومة أطراف المنطقة التي قام القناع بإخفاء بقية أجزاؤها . فعند زيادة قيمته سوف يقوم القناع بإظهار أجزاء من الشكل الذي قمت بإخفائه ولكن بطريقة ناعمة لإظهار الشكل بالحالة الطبيعية من دون أن يظهر عليه أية آثار للقناع .ولكن عند التقليل منه أو إعطاءه قيم سالبة فسوف يقوم البرنامج بنفس العملية لكن إلى داخل القناع .

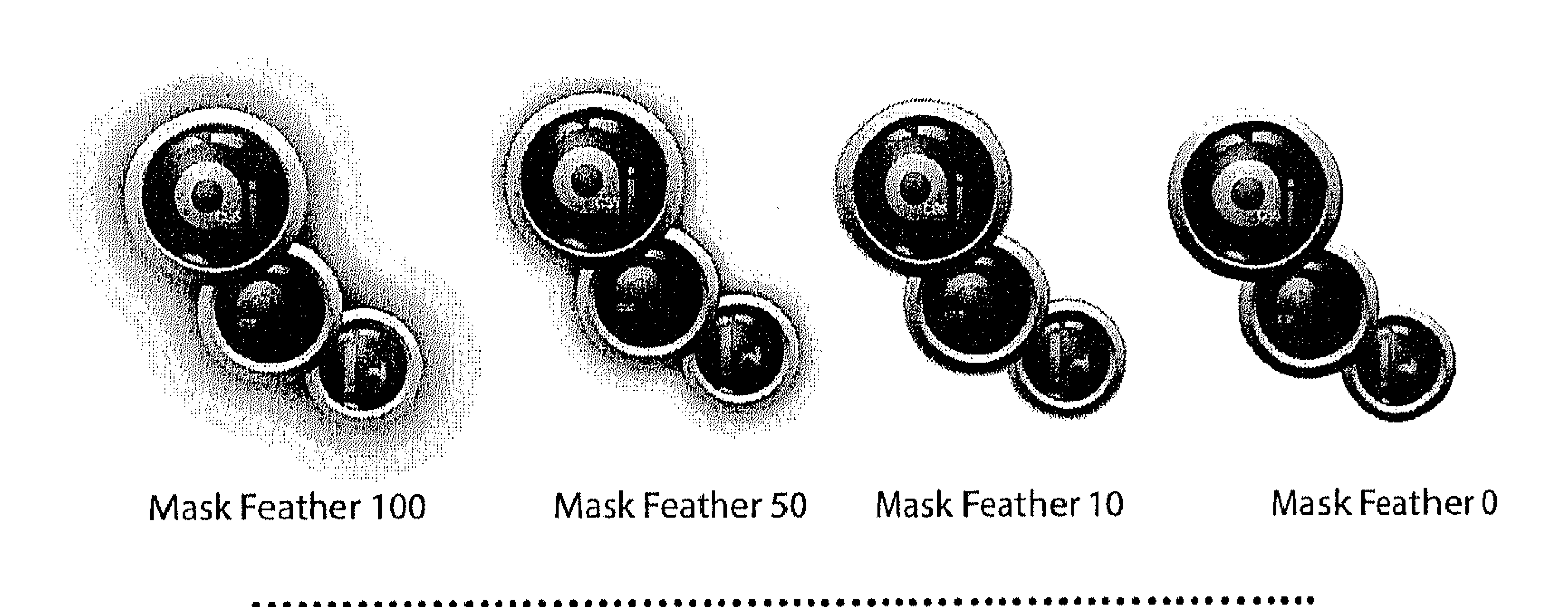
Mask Opacity -3

يمكنك هذا الخيار من تعديل شفافية الشكل الذي قمت بوضع القناع عليه .وكما تحدثنا

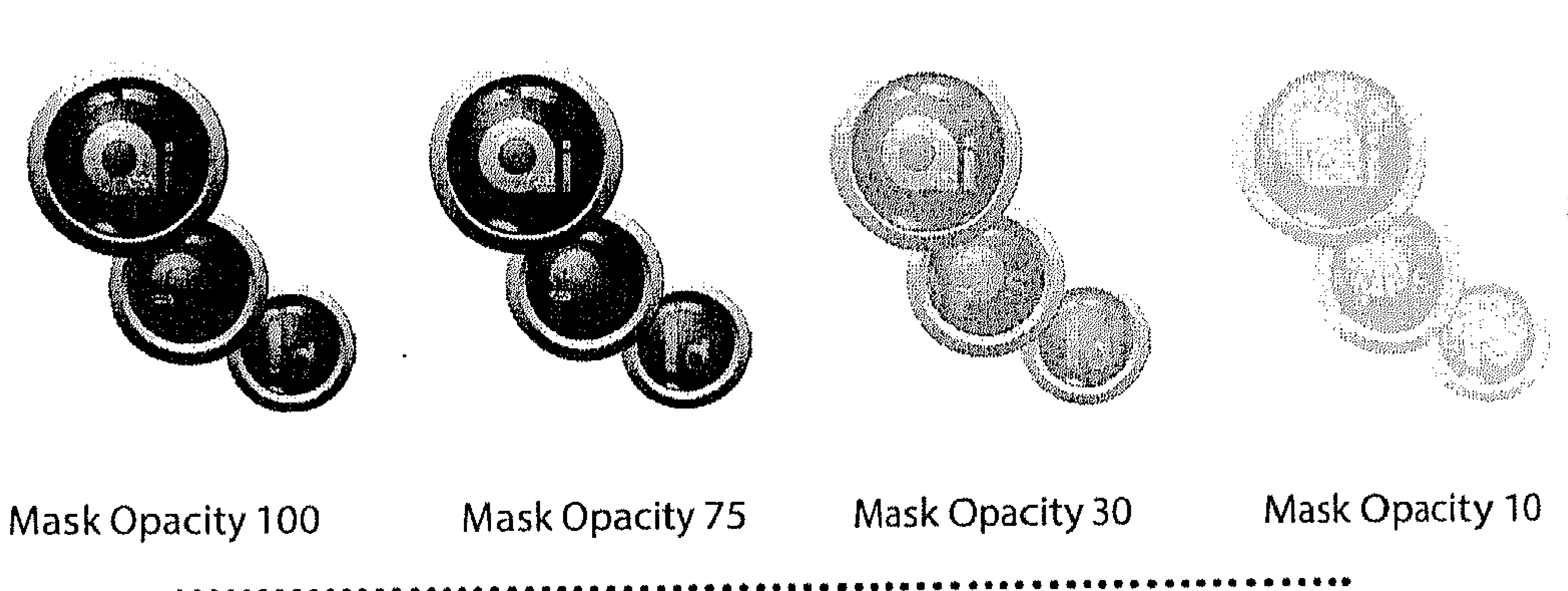
سابقاً عن هذه الخيار فإنه سوف يعطيك نسبة مئوية لشفافية الشكل . أي أنه عندما تكون شفافية الشكل 100% سيكون الشكل واضحا وكلما قلت هذه النسبة سوف يقوم البرنامج بجعل الشكل باهتاً وشفافاً لتتمكن من رؤية الطبقات من خلفه .

Mask Expansion -4

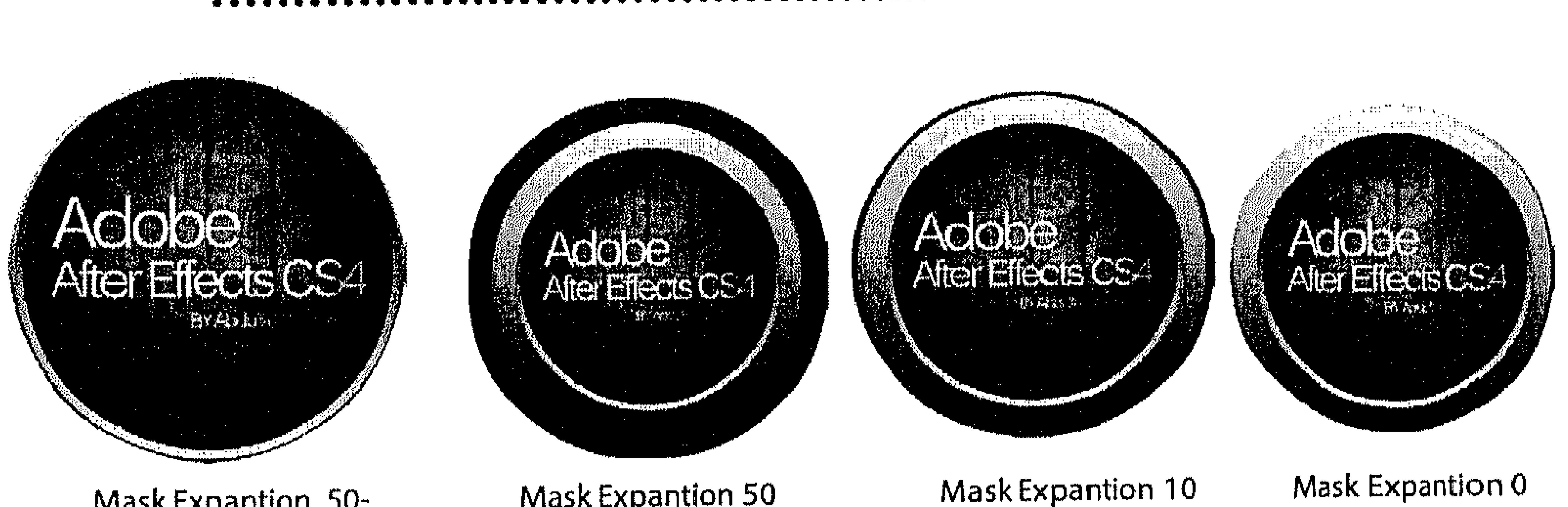
سوف تتمكن من تمديد المسار أو القناع الذي قمت برسمه أو تضييقه وذلك عبر إعطاء قيمة الأبعاد بأرقام موجبة والعكس في حالة التصغير عند الحاجة .



Mask Feather 100 Mask Feather 50 Mask Feather 10 Mask Feather 0



Mask Opacity 100 Mask Opacity 75 Mask Opacity 30 Mask Opacity 10



Mask Expantion 50- Mask Expantion 50 Mask Expantion 10 Mask Expantion 0

الأقنعة واستخدامها على ملف فيديو

مقدمة :

عند مشاهدتك لبرامج التلفزيون خصوصاً التابعة للقنوات العالمية ستلاحظ وجود نوع غريب من الإعلانات والمقدمات الخاصة بالبرامج المعروضة على هذه القنوات . فأحياناً تجد بأن لاعب كرة قدم يبدو وكأنه يسير على زجاج بدل أرضية الملعب وأحيانا ستجد بأن الكرة الأرضية أصبحت بحجم صغير لا يكاد يرى في يد شخص وأفكار كثيرة تطرح على وسائل الإعلام المرئية . وفي هذا الفصل سوف تتعلم القيام بأفكار مشابهة لما تراه على شاشات التلفاز بطريقة إحترافية .





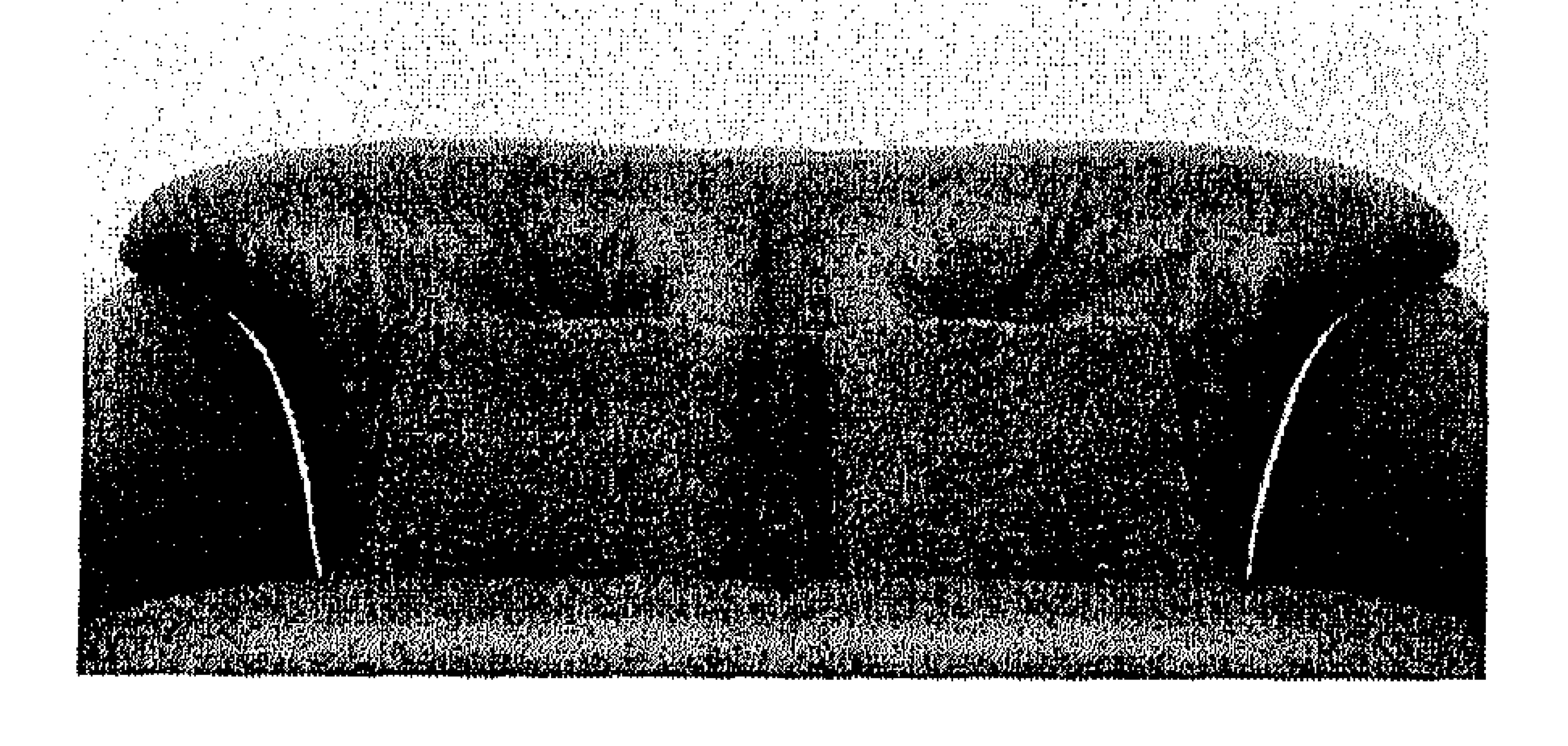
لاحظ الكيف كان يظهر ملف الفيديو قبل التعديل بالصورة التي على اليسار ومن ثم انظر إليه مرة أخرى بالناحية اليمنى بعد إضافة طبقات عليه .وهذه التقنية التي سوف نقوم باستخدامها لنقوم بالخدعة التلفزيونية المعروفة بوجود الشخص ذاته في نفس المشهد مرتين على الأقل .

تطبيق عملي :

- قم بتثبيت كاميرا رقمية أو كاميرا عادية في موقع معين لتقوم بأخذ لقطة ثابتة

((إعمل على أن لاتهتز هذه الكاميرا أبداً فتستطيع تثبيتها على طاولتك واتركها من دون التغيير باتجاه التصوير أو الموقع))

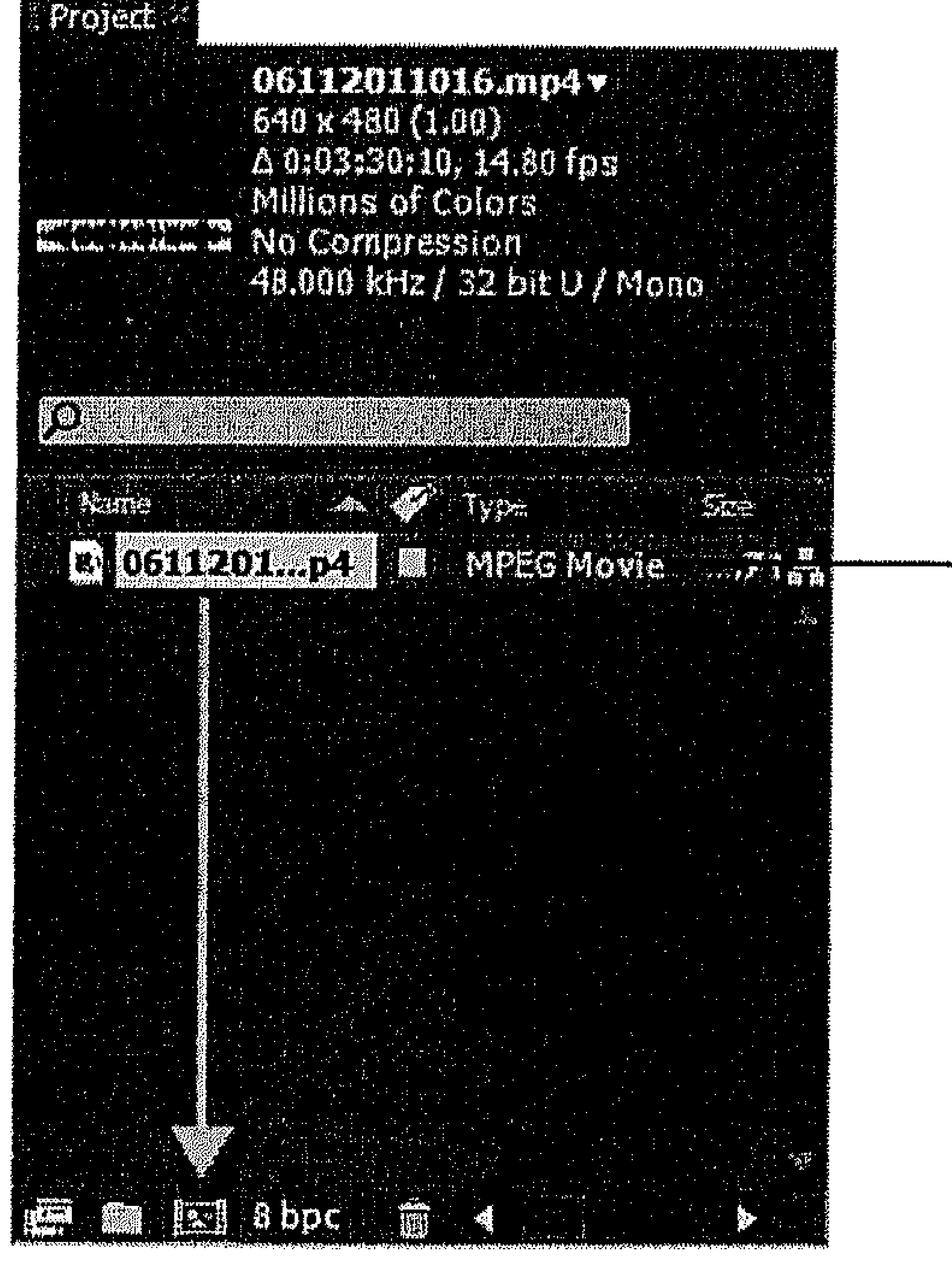
- لا تنس أن تقوم بتثبيت الكاميرا بعد الضغط على زر التسجيل الموجود بها وعند التثبيت قم بتثبيتها لتقوم بتصوير مشهد خاص بك لتقوم بهذه الخدعة البصرية البسيطة .انظر الشكل التالي :



هذا هو المشهد الذي قمت بتصويره وتثبيت الكاميرا عليه

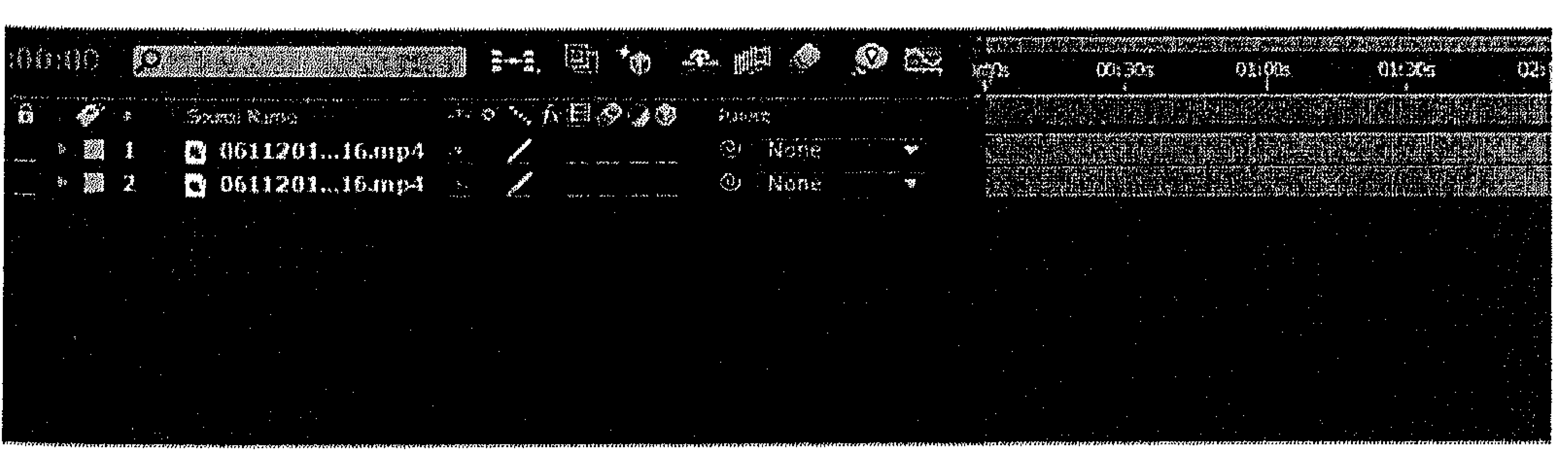
من المؤكد أنك تساءلت مالذي أريد فعله بهذا المشهد ؟
سأقوم بجعل طفلة صغيرة تبدو وكأنها موجودة في هذا الموقع الذي قمت بتثبيت الكاميرا عليه وأقوم بوضع الشخصية ذاتها بالقرب منها

- قم بنقل الشخص الذي تقوم بتصويره إلى مقعد آخر أو إلى الجهة المقابلة له مع استمرار التصوير
- دقيقة في كل ناحية كافية لتقوم بتجربة هذه الخدعة قم الآن بتحميل ملف الفيديو على جهازك الكمبيوتر
- قم بفتح تركيبة جديدة بنفس اعدادات الملف الذي قمت بتصويره وذلك عن طريق الضغط على قائمة الملفات التي تم استيرادها داخل البرنامج وسحبها إلى الأيقونة التالية كما في الشكل التالي :

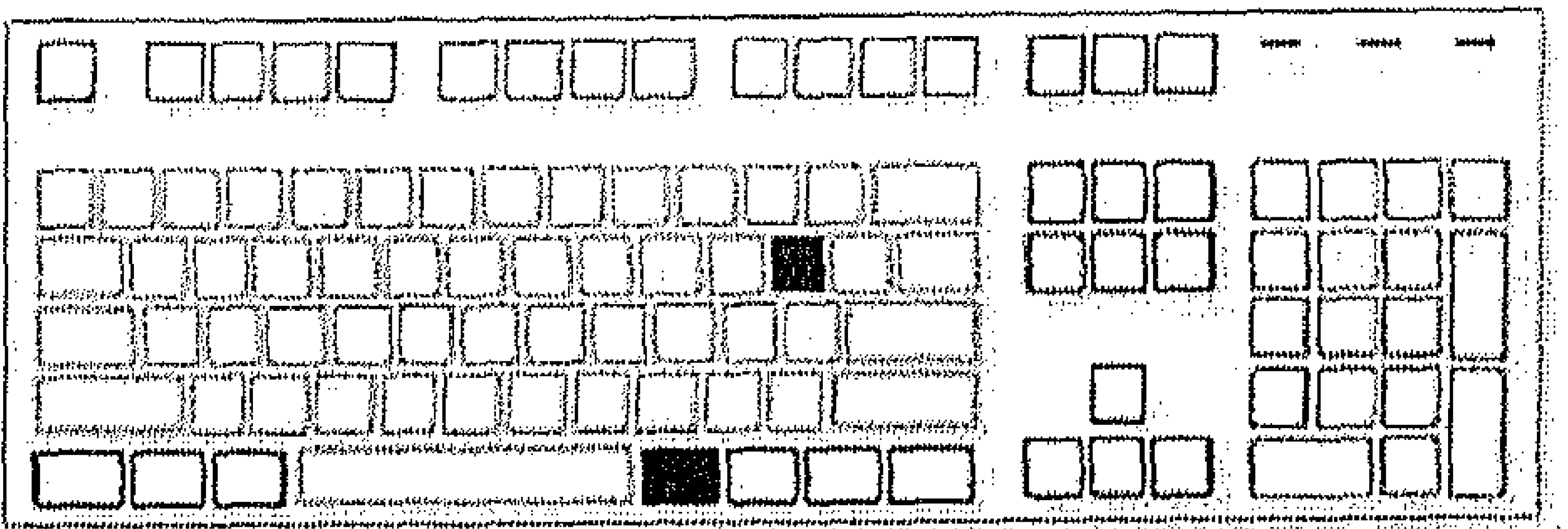


قم بسحب ملف الفيديو المشار إليه إلى أيقونة إنشاء تركيبة جديدة ليقوم البرنامج تلقائياً بفتح تركيبة جديدة لها نفس إعدادت ملف الفيديو الذي قمت بتصويره ويقوم بوضعه بداخل التركيبة .

- الآن قم بالذهاب إلى الشريط الزمني ومن ثم قم بتكرار الطبقة كاملة بتحديدها بالشغط عليها ومن ثم الضغط على Ctrl+D من الكيبورد ليصبح شكل الشريط الزمني كالتالي



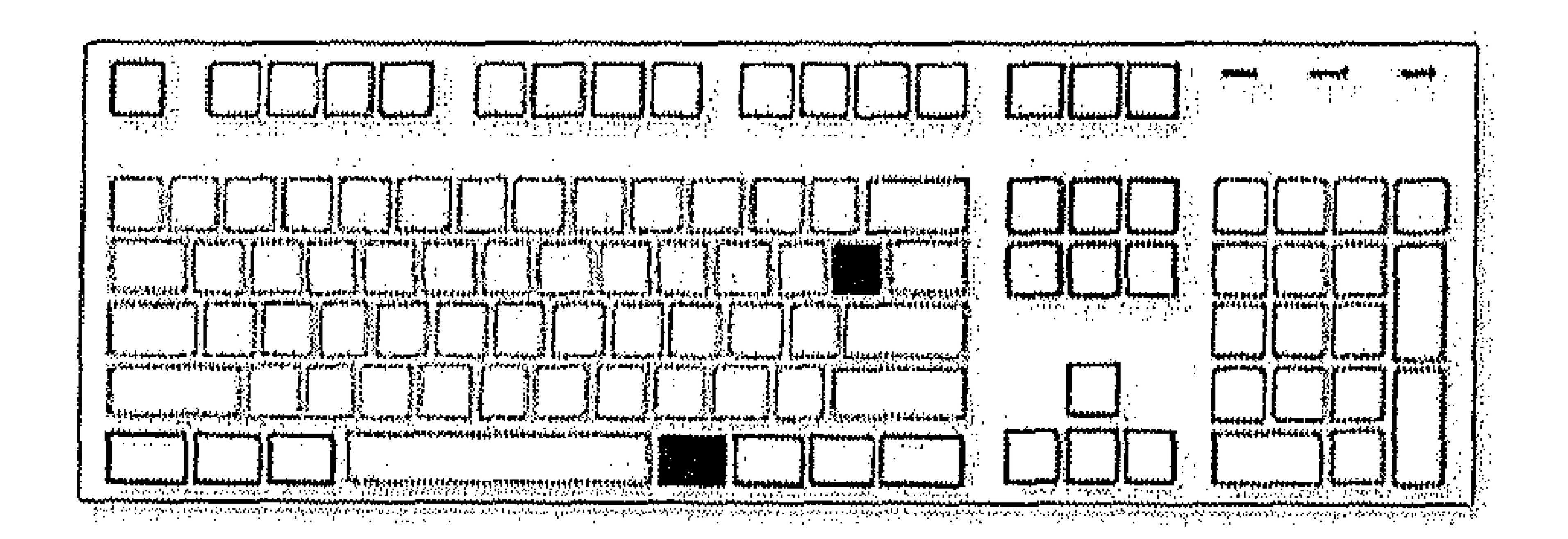
- قم الآن بتحريك المؤشر الزمني لبداية اللقطة التي تريد أن يبدأ المشهد الخاص بك عندها ومن ثم قم بالضغط على الطبقة وبعدها قم بالضغط على [+ Alt من الكيبورد



Alt +]

ليقوم البرنامج باقتطاع الجزء الذي تجاوزت عنه بالمؤشر الزمني ليبدو لديك شكل الشريط الزمني كالآتي :

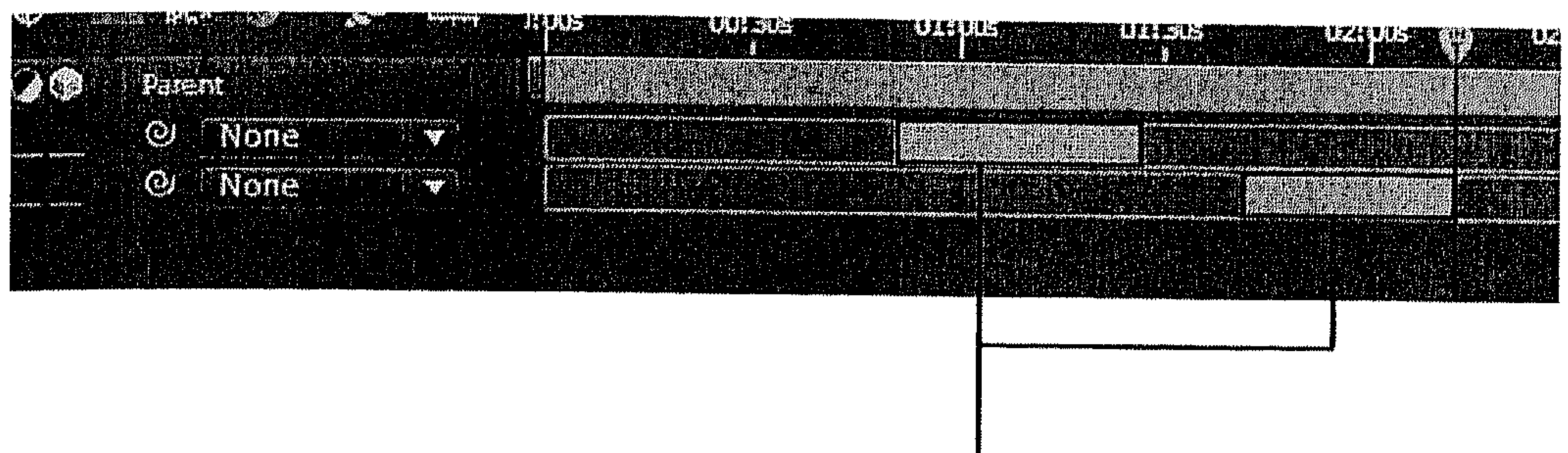
- الآن قم بتحريك المؤشر الزمني Cti إلى لحظة انتهاء المقطع من هذه اللقطة ((لحظة قيام الشخص وانتقاله إلى الناحية الأخرى)) وقم بالضغط من الكيبورد على Alt+[



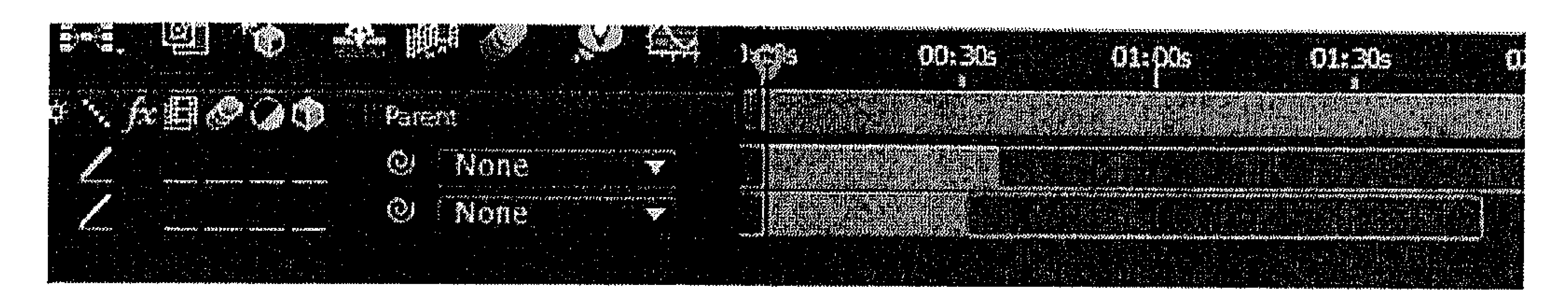
Alt+[

وسيصبح الشريط الزمني لديك بهذا الشكل :

- الآن قم بما فعلته سابقاً ولكن هذه المرة على الطبقة التي بالأسفل . ولمساعدتك لرؤية شاشة عرض التركيبة الخاصة بالطبقة السفلى قم بتفعيل الطبقة العلوية ومن ثم قم بالضغط على أيقونة الإخفاء الخاصة بها وسوف يصبح شكل الشريط الزمني الخاص بهذه التركيبة كما يلي :



- قم بوضع الطبقتين بمحاذاة بعضهما البعض بعد إظهار الطبقة العلوية بالضغط بمنتصف الشكل المشار إليه بالأعلى ليبدو الشريط الزمني كما في الشكل التالي :

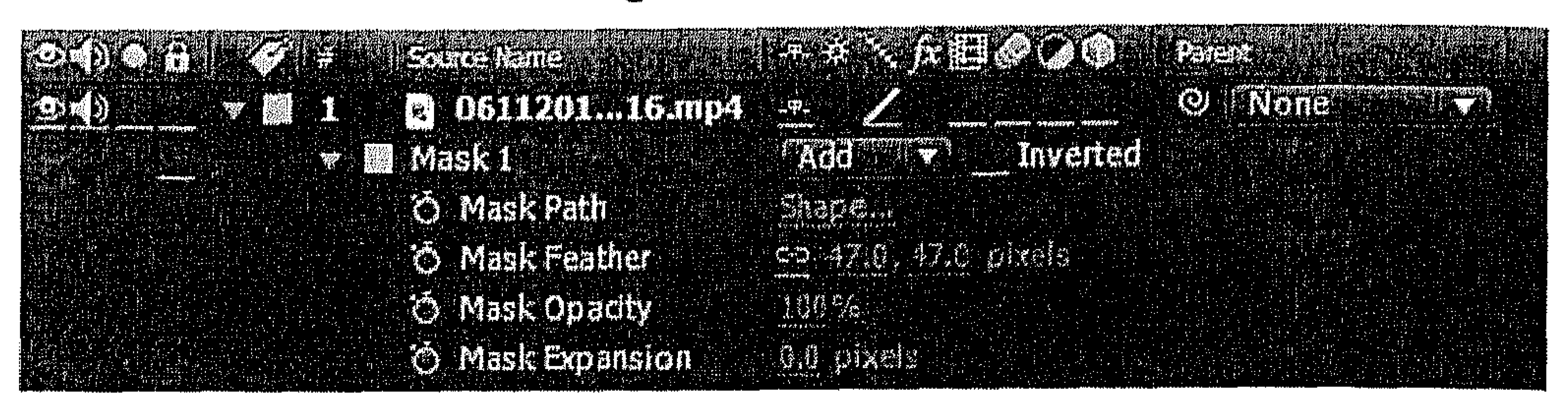


- كما تعلمت سابقاً باستخدام أداة Pen Tool قم برسم مسار حول الطبقة العلوية بعد القيام بتحديدها ليقوم البرنامج بإظهار الفيديو بالشكل التالي :



كما تلاحظ فإن اختلافات بسيطة في درجات اللون بين الطبقتين قد قامت حداً فاصلاً يوضح الفروق ما بين الطبقتين وسنقوم بمعالجتها على مرحلتين :

- المرحلة الأولى قم باختيار الطبقة العلوية وقم بالضغط من الكيبورد على M مرتين متتاليتين لتظهر لك إعدادات التحويل الخاصة بالقناع :



- قم بزيادة قيمة الـ Mask Feather حتى تحصل على نتيجة شبه واقعية :



....

Adobe After Effects CS6 Chapter 16

Using Camera In Your Comp

إضافة كاميرا والتعامل معها

الكاميرا واستخداماتها بالأفتر إفيكت

مقدمة :

عند العمل بداخل تركيبة ثلاثية الابعاد ستحتاج لأن تتحرك بداخل المشهد الذي قمت بصنعه. كأنك داخل موقع تصوير سينمائي لديك المساحة التي ستقوم بالتصوير بها ولديك العناصر التي ستقوم بتصويرها ((الطبقات)) وستكون هذه العناصر ثابتة أحياناً ومتحركة أحياناً أخرى .

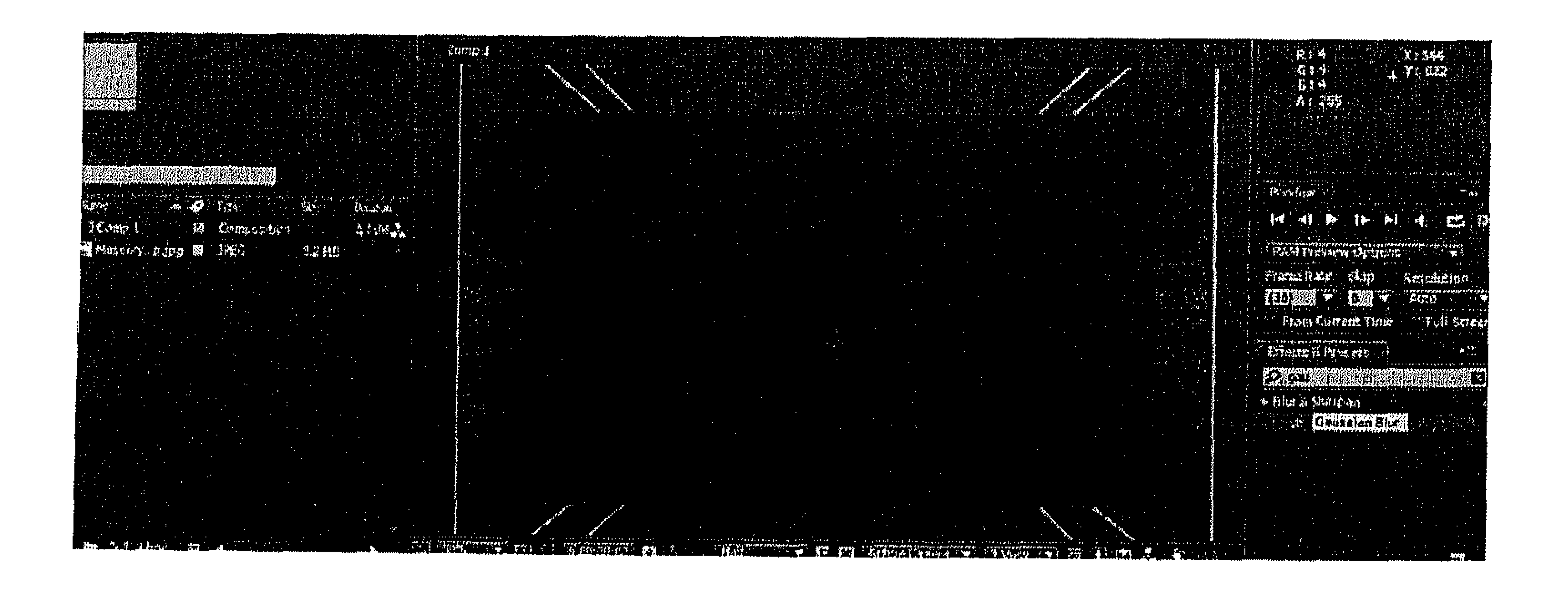
تخيل أنك قمت بتحريك عدة شخصيات في تركيبة واحدة وبعد ذلك قمت بتحريك كاميرا بينهم لتسليط الضوء على شخصية معينة من بينهم ما هي نتيجة ذلك .

أنت بقيامك بذلك تحاكي الواقع أحيانا وتتخطاه في أحيان لأنك هنا تستخدم كاميرا وهمية وتستطيع وضعها أينما تشاء ليس كالكاميرا الحقيقية التي سوف تكون مقيداً بحركتها .

بداية سنقوم بتحريك الكاميرا الخاصة ببرنامج الأفتر إفيكت بطريقة بسيطة وذلك بالإتجاهات العادية وليس بالفضاء المفتوح الذي سوف يتيح لك التحرك أينما شئت .

تطبيق عملي 1 :

- قم بصناعة تركيبة جديدة كالغرفة التي قمنا بها سابقاً بالفصل التاسع من هذا الكتاب وقم بإضافة إضاءة كما تعلمنا سابقاً حتى تحصل على شكل مشابه بالشكل التالي .

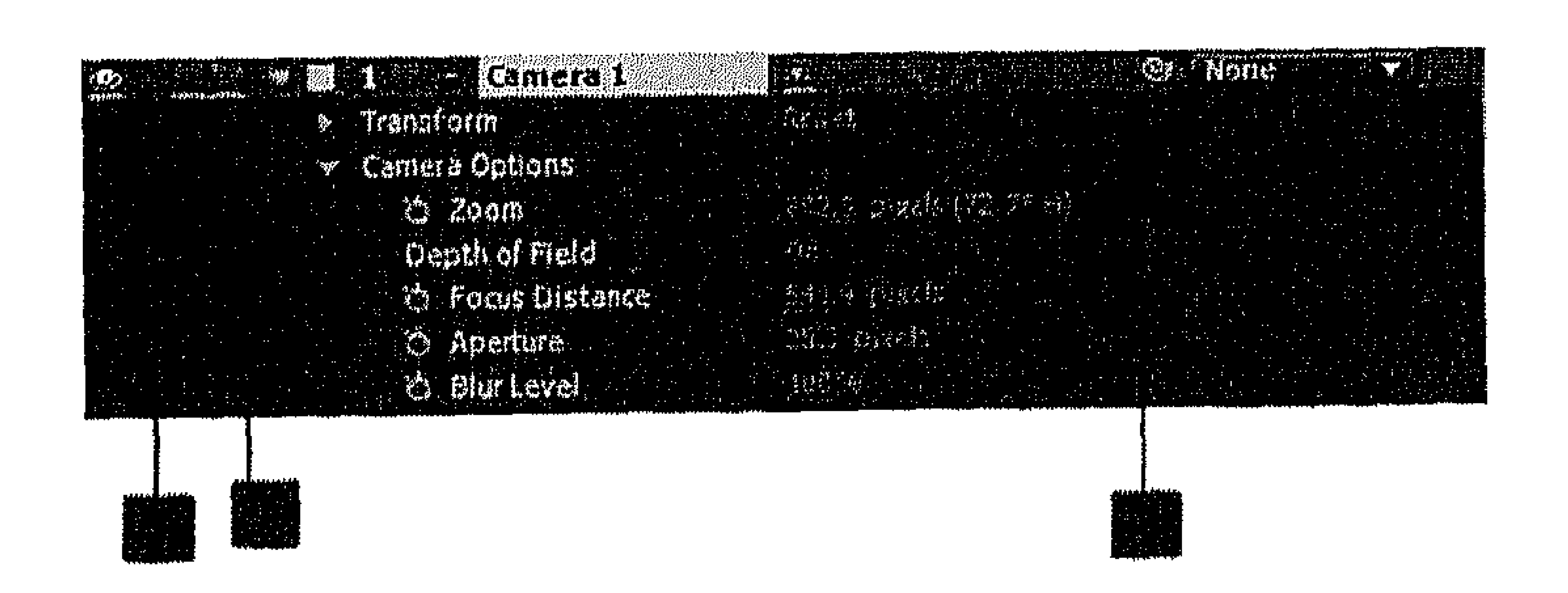


- في نهاية هذه الغرفة قم بوضع صورة أو شعار ما
- تستطيع التحكم بمكان تواجد الشكل عبر التنقل ما بين نوافذ العرض التي تم شرحها بالفصل الثامن من هذا الكتاب .

- الآن يوجد لديك أربعة جدران وصورة موجودة بنهاية الغرفة .
- اذهب إلى شريط الأوامر ومنه Window > New > Camera أو قم بالضغط على الإختصار التالي من الكيبورد Shift+Ctrl+Alt+ C ليقوم البرنامج بإضافة كاميرا للمشهد الذي قمت بصنعه لتبدو داخل قائمة الطبقات كما يلي :



- الآن سوف نقوم بتغيير إعدادات الكاميرا لنعطي تأثيراً واقعياً لها
بدايةً قم بفتح خصائص التعديل الخاصة بالكاميرا من قائمة الطبقات لتبدو كما في الشكل التالي :



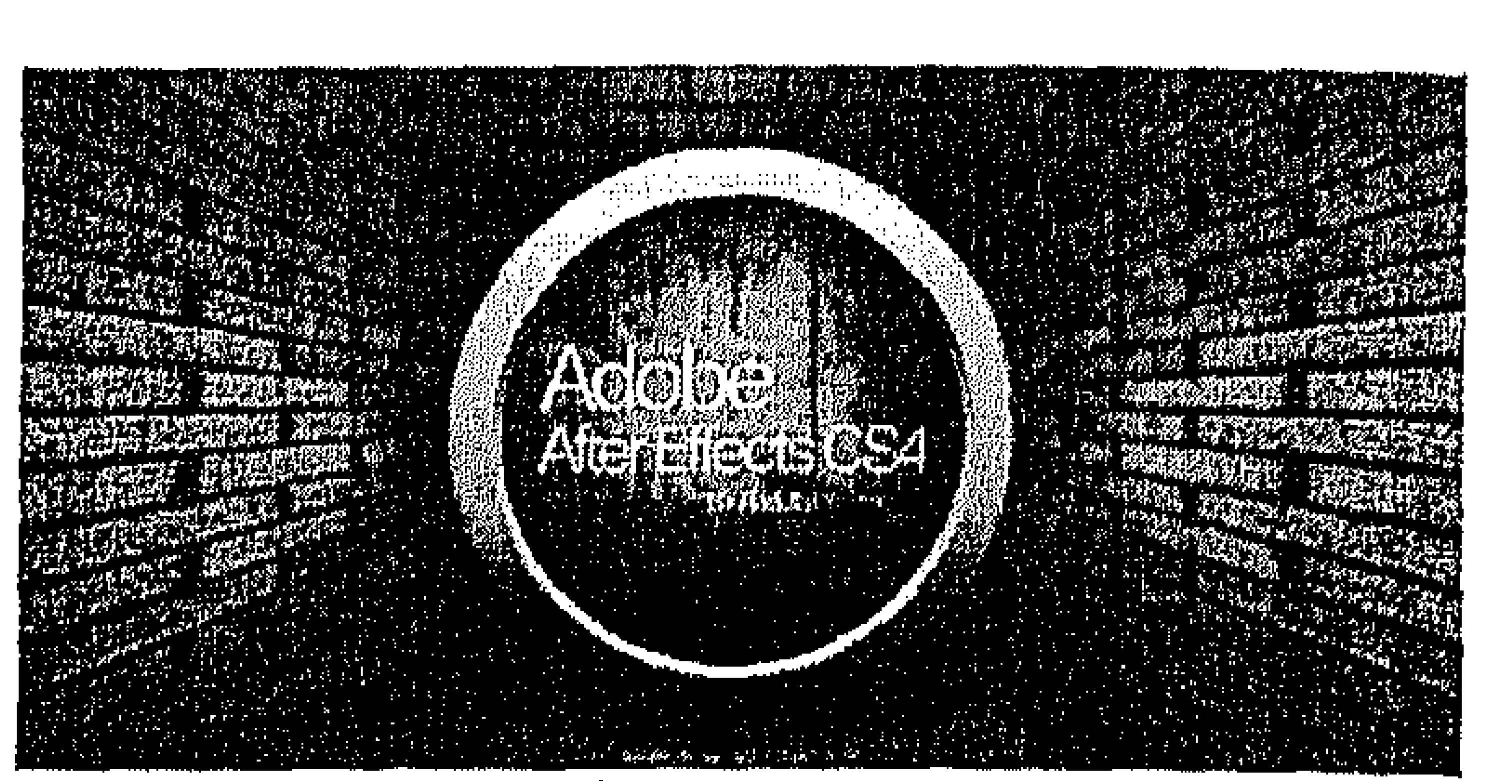
إعدادات الكاميرا

Zoom -1

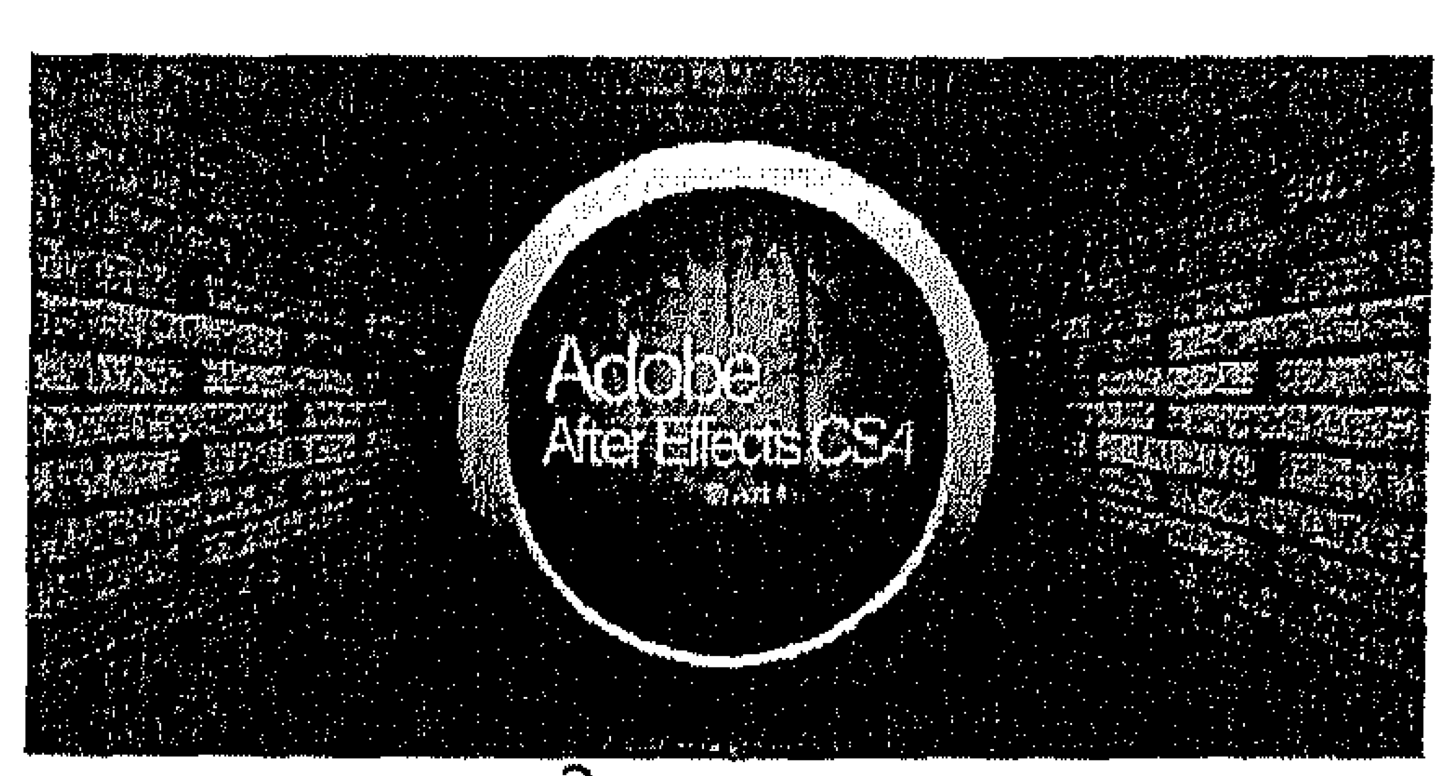
بالكاميرات الحقيقية قد لاحظت وجود خاصية Zoom والتي تعمل على تقريب الصورة الملتقطة لعين الناظر أو العكس ومن هنا تستطيع التحكم بهذه الخاصية للكاميرا التي قمت باضافتها باستخدام البرنامج. وتستطيع القيام بالتسجيل أثناء التعديل على قيم هذه الخاصية لتجعل الكاميرا تبدو بعيدة ومن ثم تبدأ بالإقتراب من المشهد الذي تريد تصويره .

2- Depth of Field العمق الميداني

قبل أن أبدأ بشرح هذه الخاصية قم بالنظر إلى هاتين الصورتين بالأسفل وقم بالمقارنة بينهما .



صورة رقم 1




صورة رقم 2

بدايةً قد لاحظت البلورة التي حدثت في خلفية الشكل بالصورة رقم 1 والتي تعطي انطباعاً واقعياً للصورة والتي تقوم بمحاكاة العين البشرية والتي ترى كل قريب واضح وكل بعيد لا تستطيع رؤية تفاصيله فكلما زاد بعد الشكل عن عين الناظر صعب عليه رؤية تفاصيل الشكل . فهذه الميزة وجدت لتحاكي العين البشرية بالإضافة إلى كاميرات السينما .ولكن العمل بهذه الخاصية ليس أوتوماتيكياً بل إنه يجب عليك في هذا البرنامج اختيار المسافة التي سوف تبدأ عندها صورة الكاميرا التي قامت بالتقاطها من مشهدك بالبلورة واخفاء تفاصيل الشكل تدريجياً حتى عند الإنتهاء لن تستطيع إلا رؤية التفاصيل العامة للشكل .

3- هذه هي الإعدادات الخاصة بميزة عمق الميدان أو عمق المشهد تحديداً ولن تستطيع التحكم بها إلا عند تفعيل خاصية العمق واليك شرحها :

- Focus Distance

المسافة مابين الكاميرا وما بين المنطقة التي سوف تبدأ الكاميرا بتخفيف حدة التفاصيل بها وفي أغلب الأحيان ستقوم أنت بذلك بناءً على التجريب مراراً وتكراراً حتى تحصل على النتيجة التي تريد .

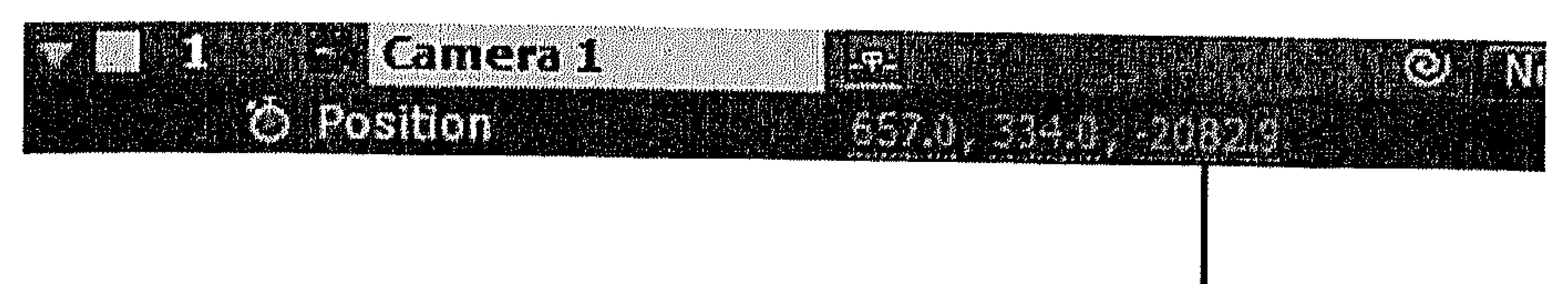
- Aperture

إظهار التداخل لتفاصيل الشكل عند البلورة فعند زيادتها بشكل كبير تعطي انطباعاً سيبدو وكأنه تأثير مفعل على طبقة ما وليس عمق المشهد .

- Blur Level

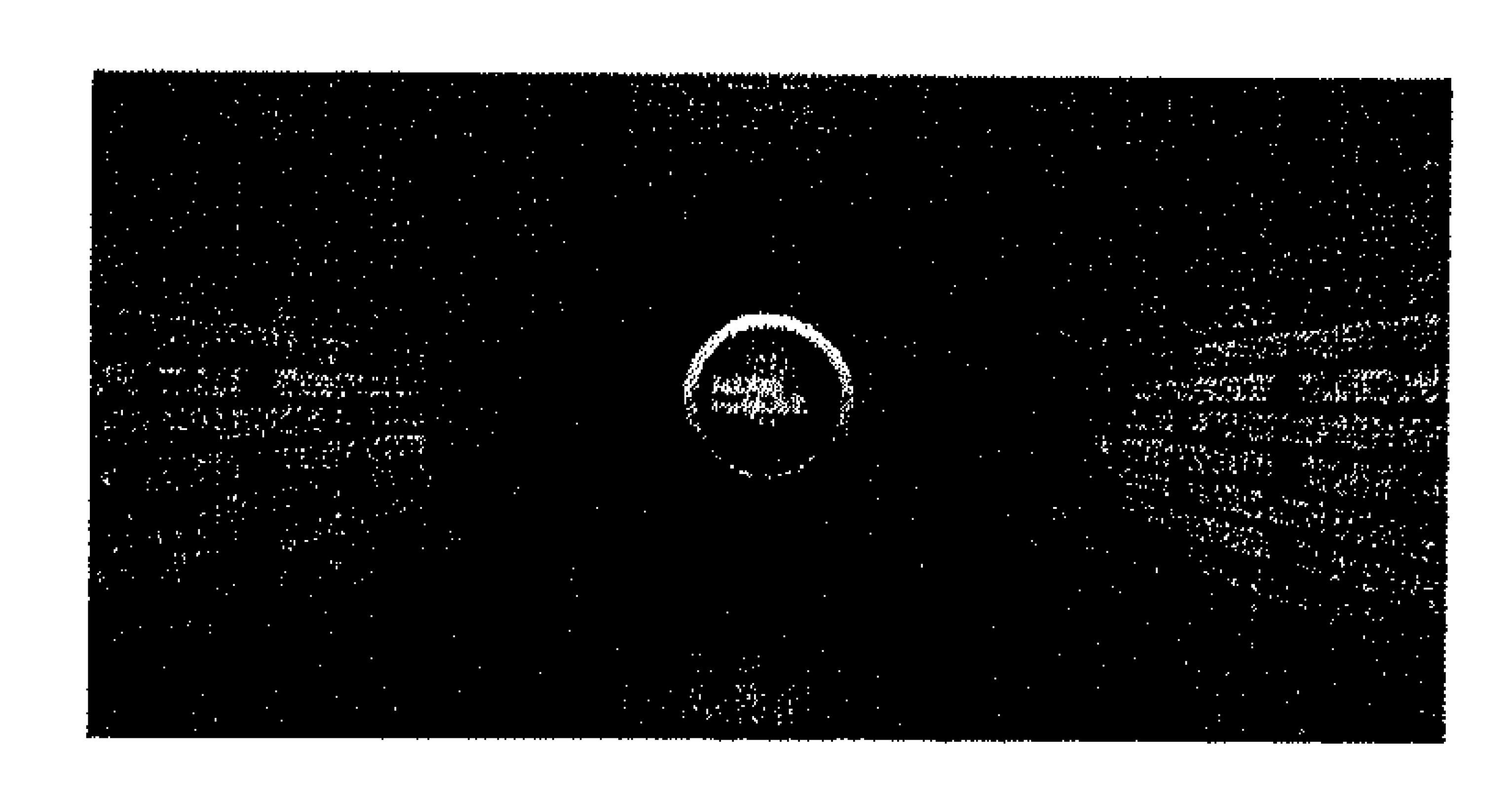
مستوى البلورة للتفاصيل الصغيرة بالشكل وعند العمل على الكاميرات نقوم بالتعديل غالباً على الخاصية السابقة Aperture وهذه الخاصية نبقي قيمتها الرقمية 100%

- أما الآن فقم بتحديد الكاميرا التي قمت بوضعها ومن ثم قم بالضغط من الكيبورد على P لتقوم بتغيير موقع الكاميرا ولاحظ وجود ثلاثة قيم رقمية داخل قائمة التحويل والتعديل الخاصة بالكاميرا والظاهرة في الشكل التالي :

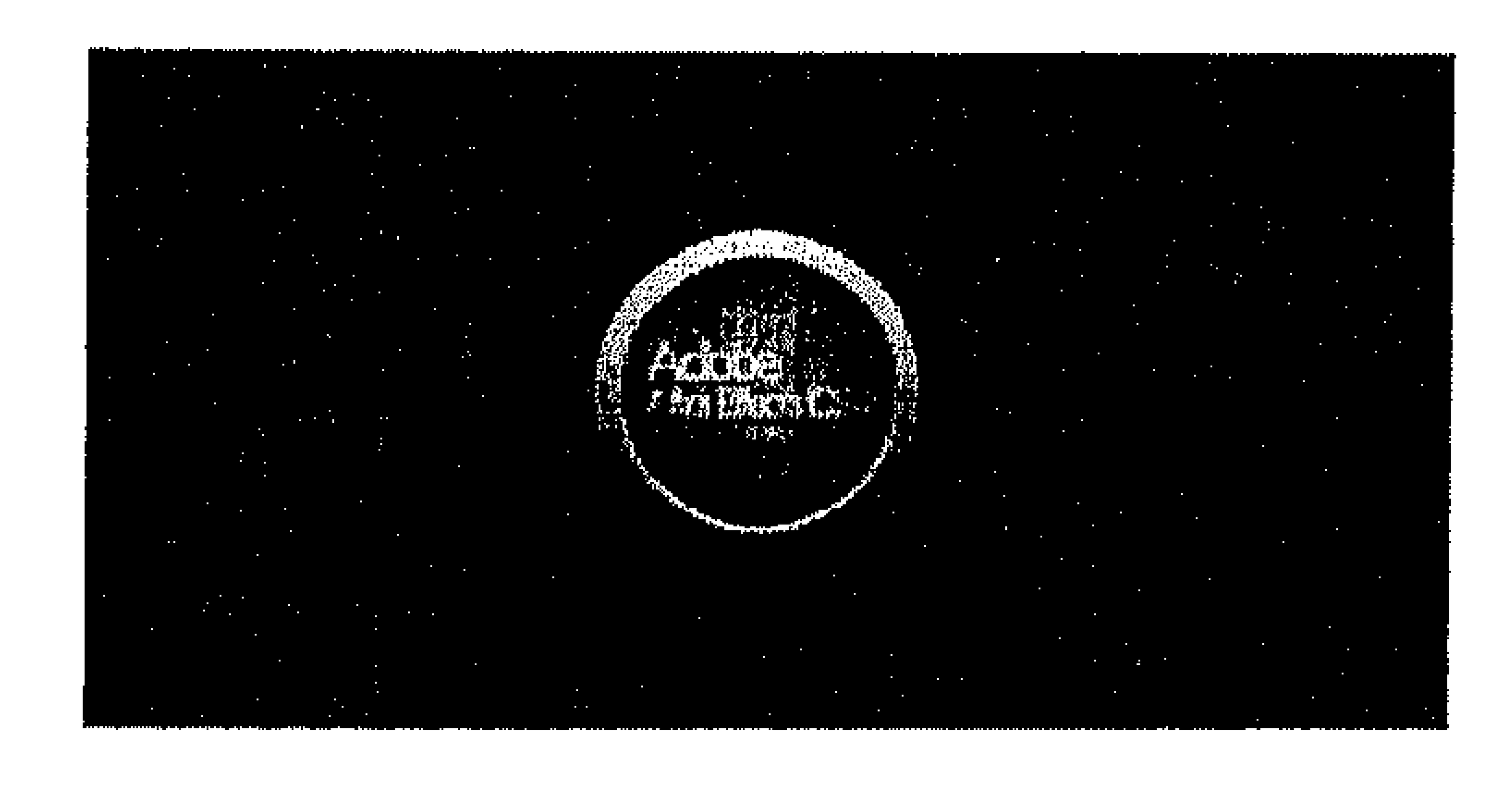


قم بتحريك الكاميرا للأمام عن طرق تغيير هذه القيمة بالضغط بزر الماوس الأيسر ومن ثم التحريك يميناً ويساراً

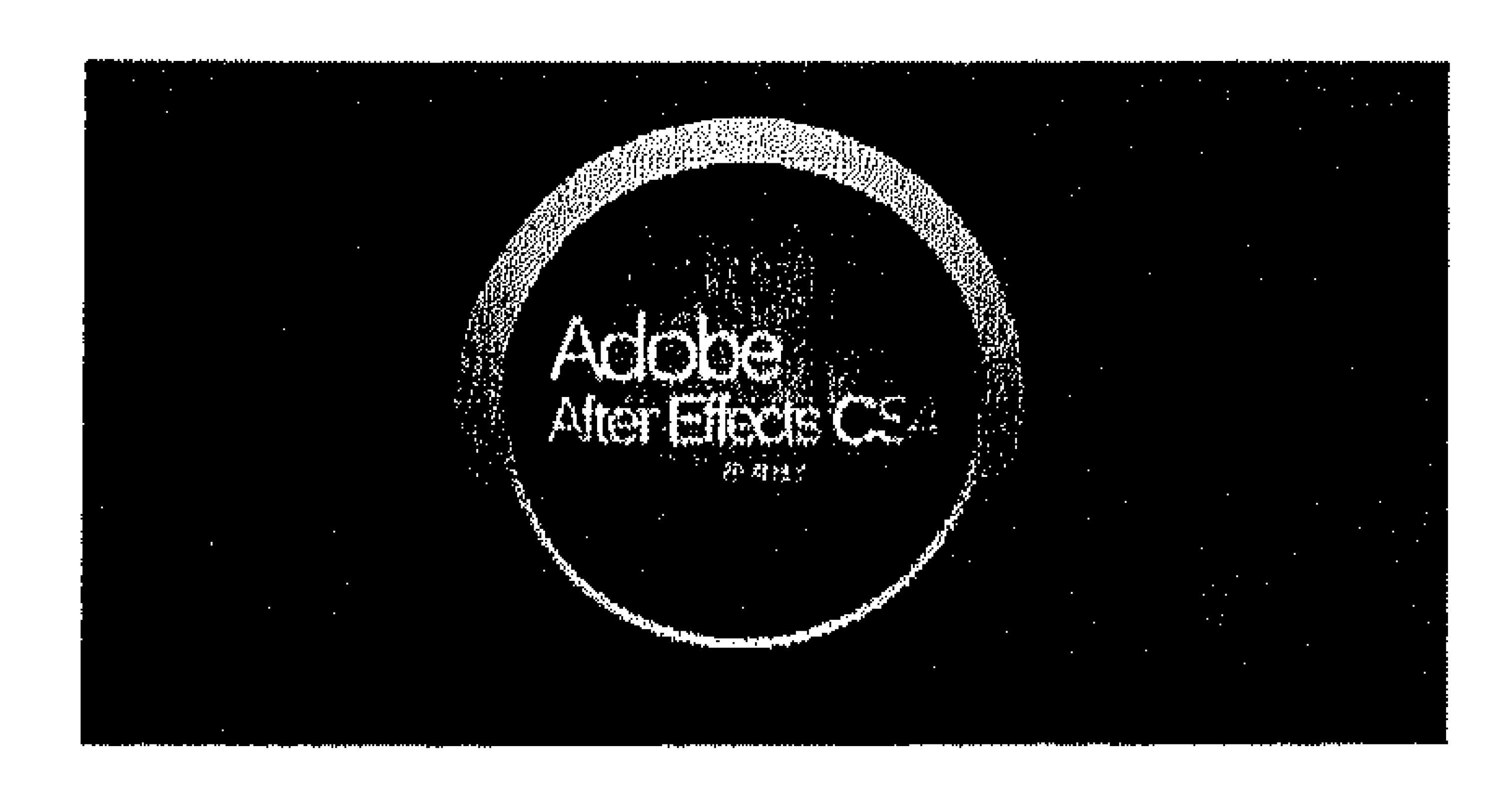
- قم بجعل الكاميرا بعيدة عن الصورة التي بنهاية الغرفة وقم ببدأ التسجيل وفي نهاية التركيبة قم بجعل موقع الكاميرا بالقرب من الصورة وبعد الإنتهاء قم بالضغط من الكيبورد على 0 أو على Space وسأقوم باستعراض مجموعة لقطات من المشهد الذي قمت بصنعه



Begin of Composition
0:00:01:02



Middle of Composition
0:00:04:13

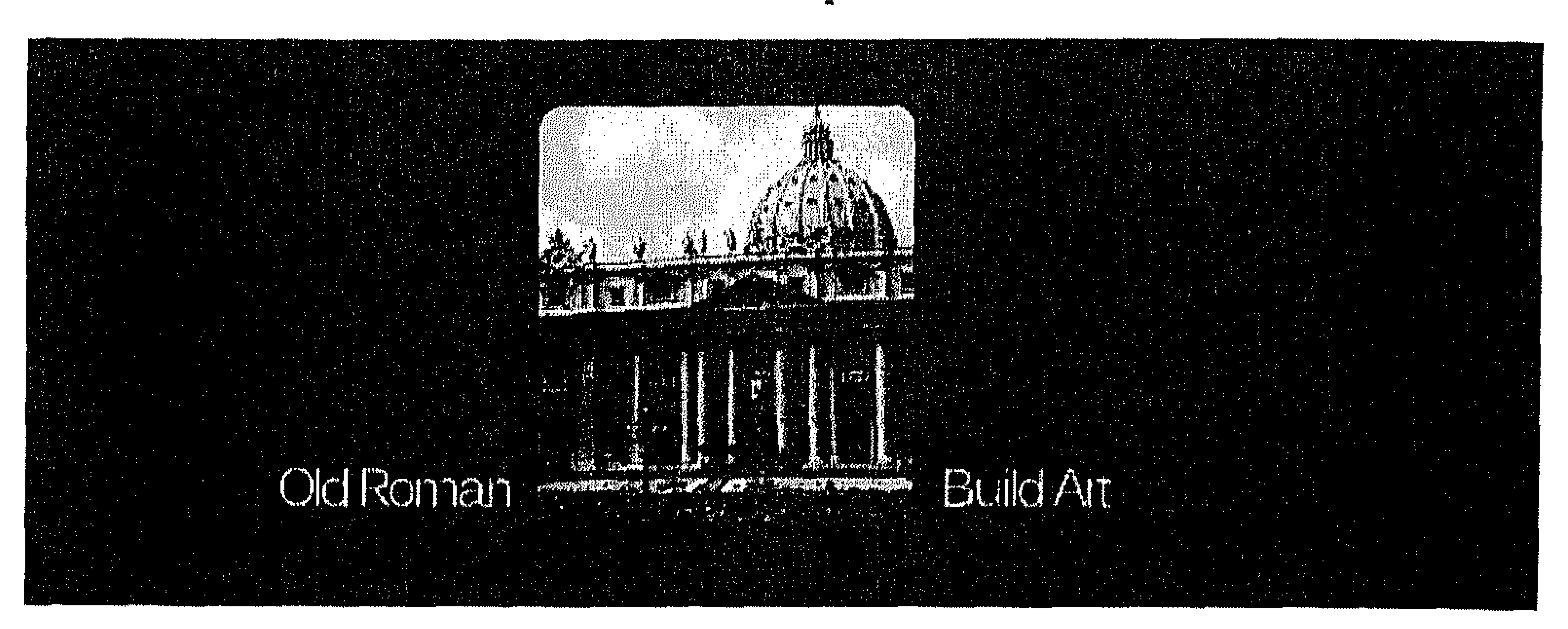


End of Composition
0:00:08:10

تطبيق عملي 2 :

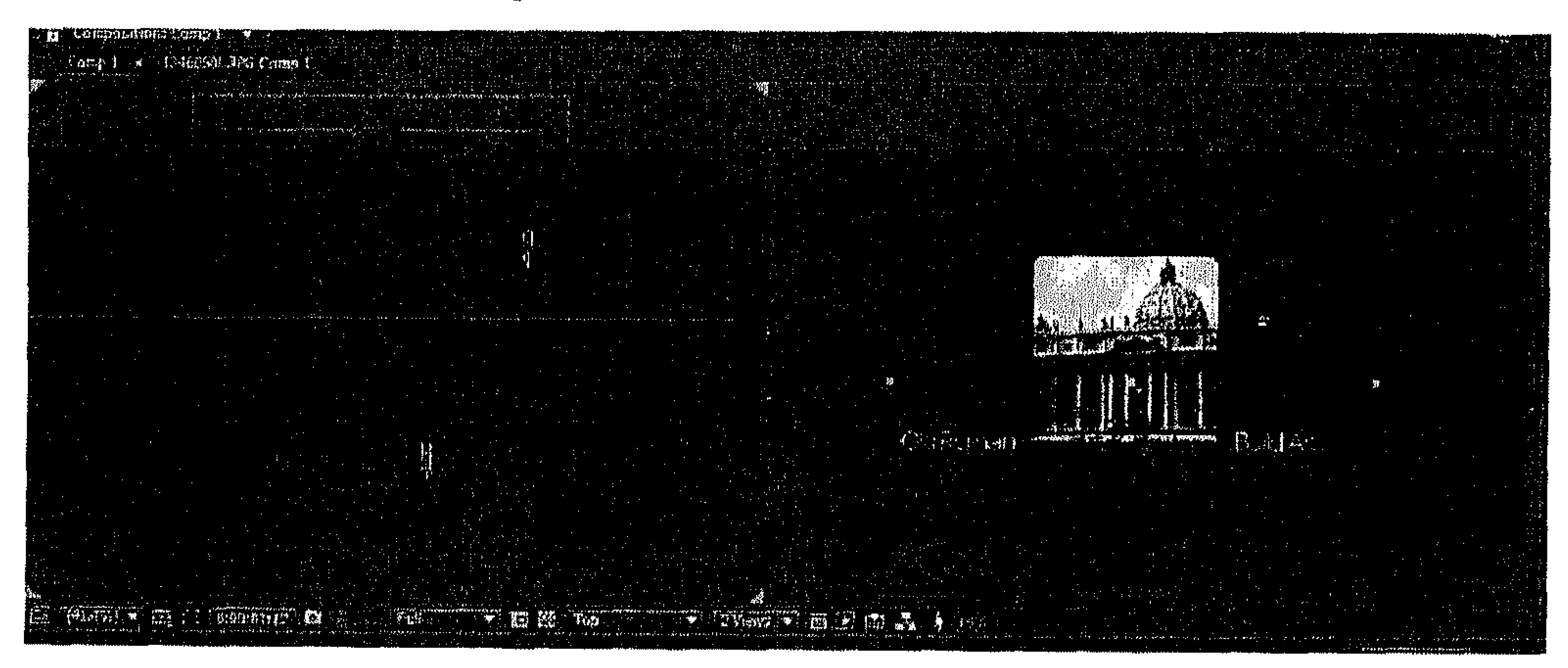
لقد قمنا في التطبيق السابق بتحريك كاميرا بشكل بسيط .أما في هذا التطبيق سأقوم بتحريك كاميرا حول كائن

- قم بفتح تركيبة تحتوي على أرضية وعنصر بشكل عامودي على الأرضية وقو بإضاءة هذه المناظر جميعاً ليبدو الشكل كالتالي :



- قم الآن بإضافة كاميرا من شريط الأوامر كما تعلمنا سابقاً Window > New > Camera -

الآن قم بتغيير منافذ العرض حتى تحصل على الشكل التالي :



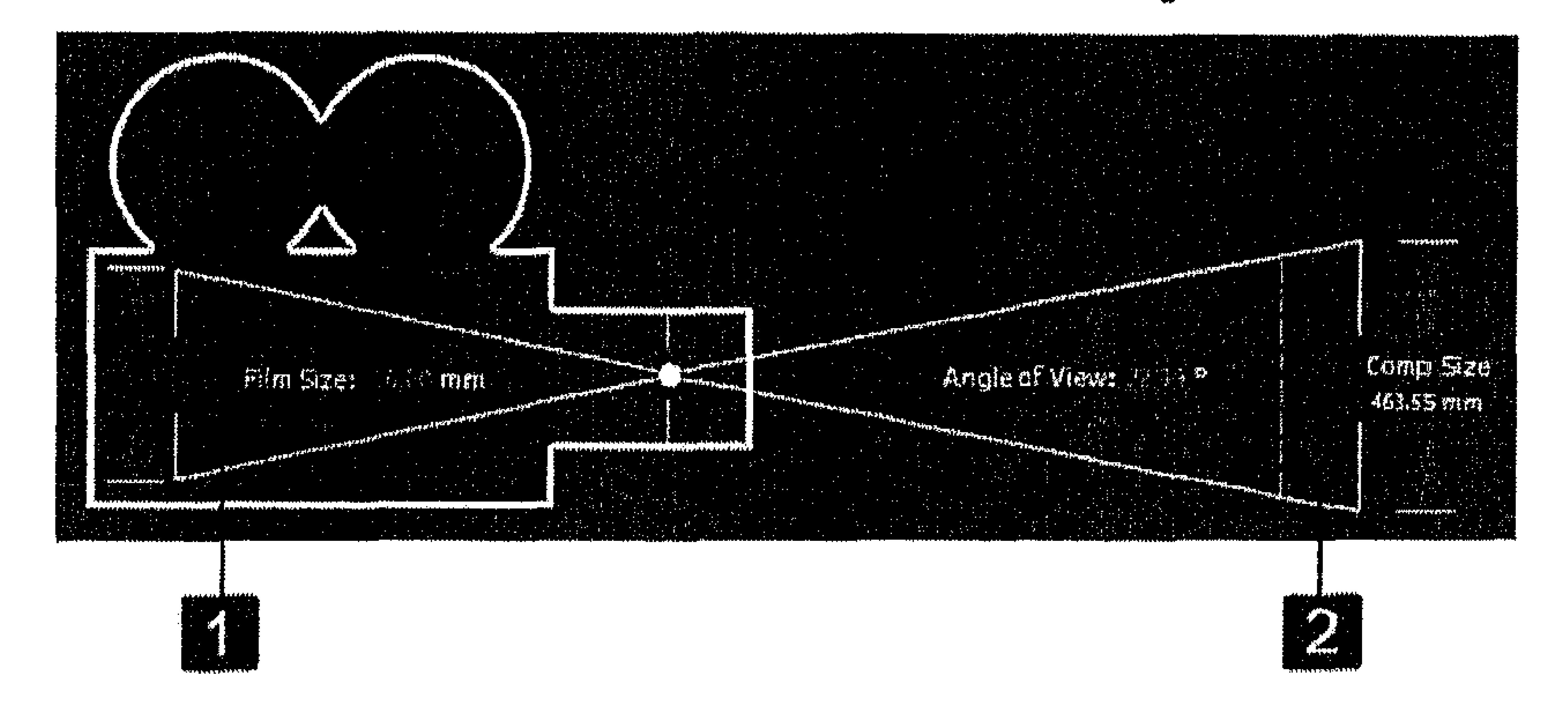
- الآن من نافذة العرض Top سوف أقوم بتحريك الكاميرا لكن قبل ذلك تحتاج لتقوم بتسجيل التعديلات التي سوف تقوم بإجرائها

- قم بالضغط فوق الكاميرا لتحديدها ومن ثم قم بالضغط من الكيبورد على P ومن ثم Shift مع الإستمرار قم بالضغط على R ليقوم البرنامج أيضاً بفتح قائمة تعديل الدوران الخاص بالطبقة أو بالشكل المختار وهو هنا الكاميرا التي قمنا بوضعها بداخل التركيبة .

1 Camera 1 None
Position 657.0, 334.0, -888.9
Orientation 0.0°, 0.0°, 0.0°
X Rotation 0x +0.0°
Y Rotation 0x +0.0°
Z Rotation 0x +0.0°

قبل أن نبدأ بتحريك الكاميرا بشكل دائري حول التركيبة التي قمت بصنعها سوف أقوم بشرح مبدء عمل الكاميرا في البرنامج وأدوات التحريك الخاصة بالكاميرا

مبدأ عمل الكاميرا في برنامج الـ Adobe After Effects



كما تلاحظ فإن الكاميرا مقسمة إلى قسمين أساسيين وهما :

1- Camera

وهي الجزء الأساسي والذي عند القيام بالتحريك سوف يتحرك كاملاً وعند التحكم بالخصائص التعديليه فأنت تتحكم بهذا الجزء منها

2- Camera Target

وهو اتجاه عدسة الكاميرا .ويمكنني القول بأنه هو المحور الذي سوف تدور حوله الكاميرا لتقوم بالتصوير أو العرض .

فعند استخدام أدوات التحريك الخاصة بالكاميرا فإنك سوف تتحكم أحيانا بالجزء رقم 1 وأحياناً بالجزء الآخر

قم بوضع كاميرا داخل تركيبة وانظر إليها كيف تبدو من المنفذ Top

أدوات التحريك الخاصة بالكاميرا

قد قمنا سابقاً بالتحريك في برنامج الأفتر إفيكت بطريقة رقمية أو يدوية والآن سوف تتعلم كيفية القيام بالتحكم بالكاميرا وذلك عن طريق أدوات التحريك الخاصة بالكاميرا

Unified Camera Tool	C
Orbit Camera Tool	C
Track XY Camera Tool	C
Track Z Camera Tool	C

- Unified Camera Tool

وتستخدم هذه الأداة لتحريك الكانيرا عامةً بجميع الإتجاهات والزوايا وذلك باختيار الأداة ومن ثم الضغط والسحب داخل شاشة عرض التركيبة.

- Orbit Camera Tool

تستخدم هذه الأداة لتغيير زاوية الرؤيا الخاصة بالكاميرا وتستطيع من خلال هذه الأداة الدوران بداخل المشهد الذي قمت بصنعه بكل سهولة .

- Track XY Camera Tool

سوف تتمكن من هذه الأداة من رفع الكاميرا للأعلى وللأسفل وتحريكها يميناً ويساراً داخل التركيبة وذلك بالضغط بالزر الأيسر للماوس ومن ثم تحريكها بجميع الإتجاهات .

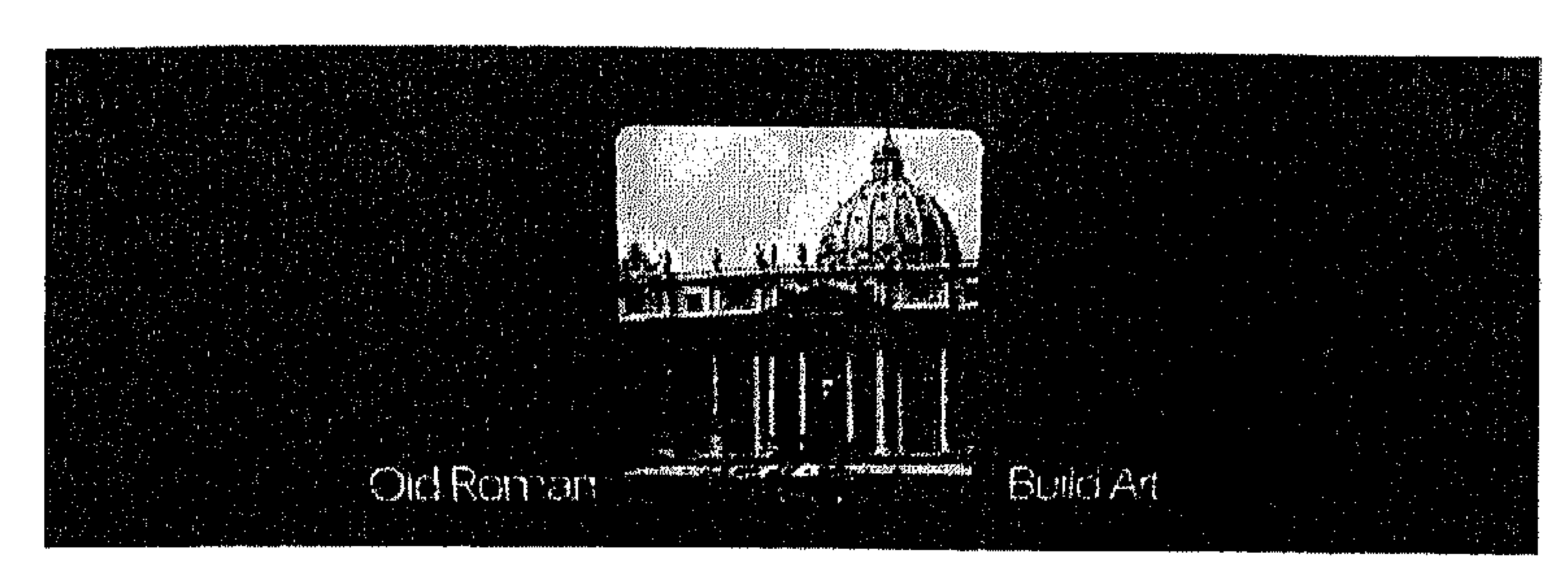
- Track Z Camera Tool

من أكثر تحركات الكاميرا استخداما وضعها بداخل مشهد وجعلها تتحرك للأمام وذلك لجعل صورة المشهد تقترب أكثر فأكثر أو العكس وستتمكن من القيام بذلك بكل سهولة ويسر باستخدام هذه الأداة .وتستطيع استخدام هذه الأداة بالضغط بالزر الأيسر للماوس ومن ثم قم بتحريك الماوس للأمام والخلف

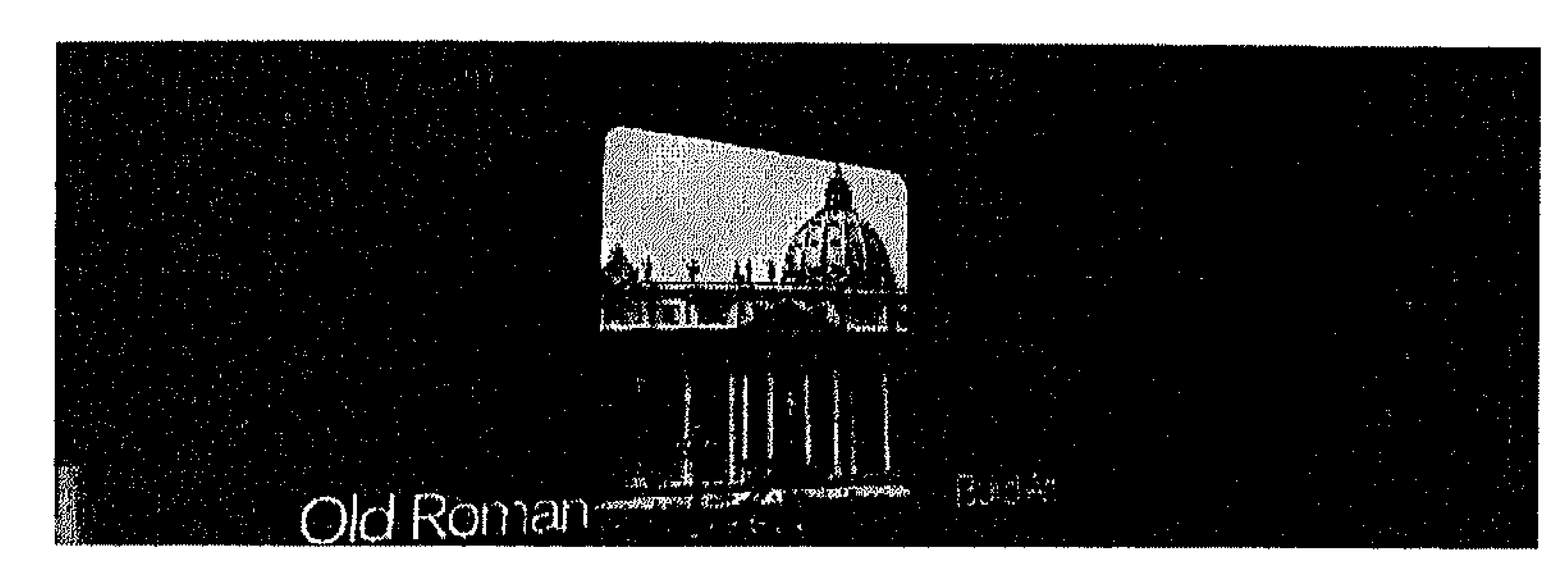
ملاحظة مهمة

عند تحريك الكاميرا يدوياً أو بهذه الأدوات تستطيع التسجيل لكن اختيار استخدام أيقونة التسجيل الخاصة بالتعديل سأتركها لمخيلتك

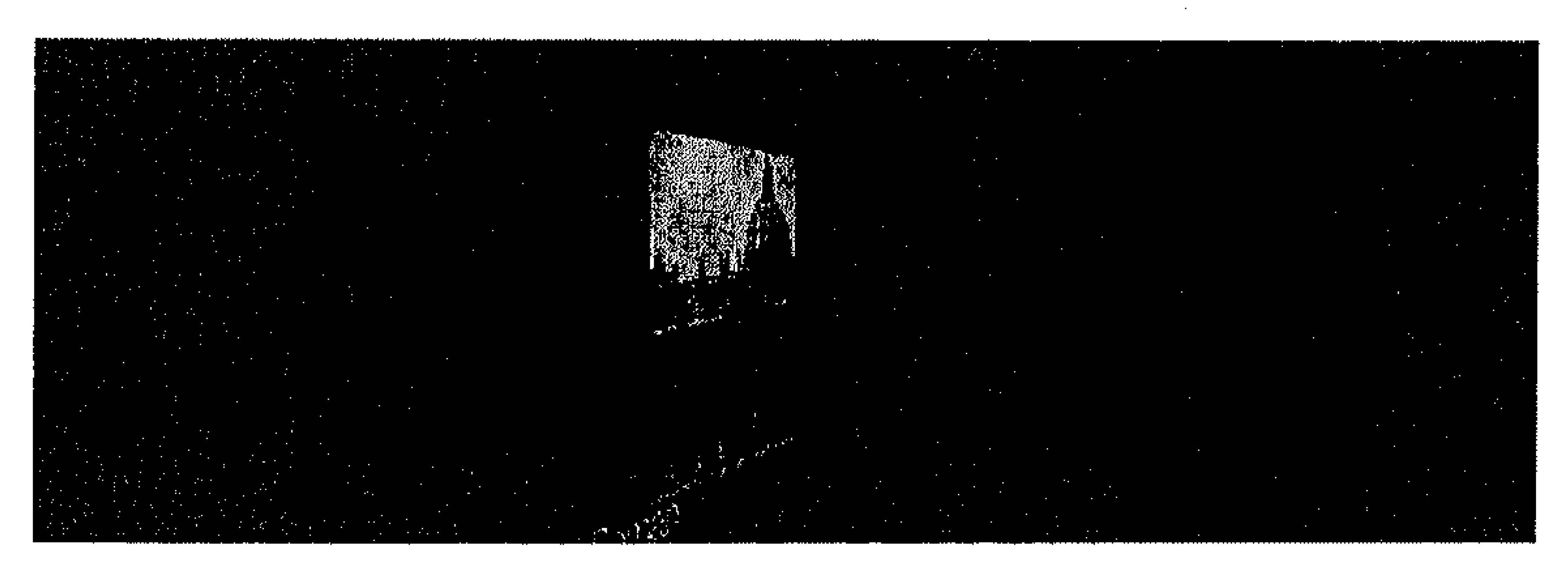
أما الآن سوف أستعرض أمامك مجموعة من اللقطات من التركيبة التي قمت بتحريك الكاميرا حولها



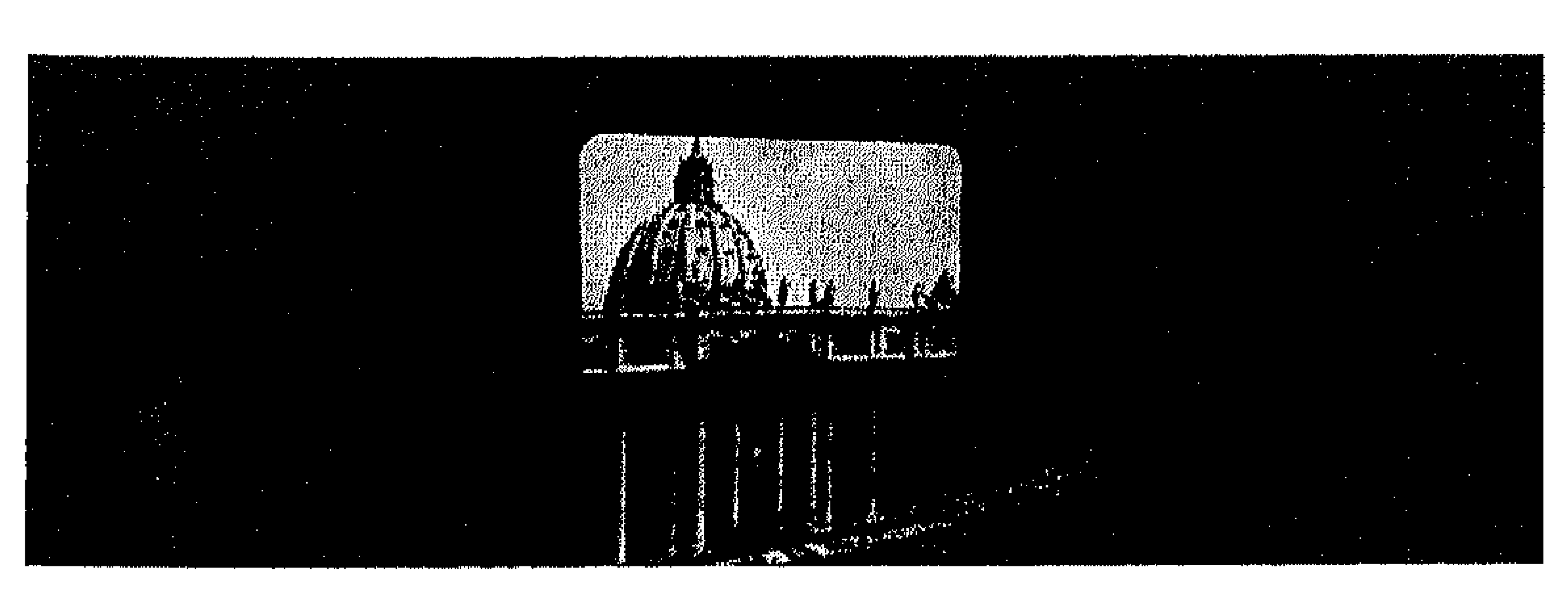
0:00:00:00



0:00:01:12



0:00:02:00



0:00:03:04

Adobe
After Effects CS6
Chapter 17

Motion Tracking & Wiggler

التحريك والتتبع ونافذة الإهتزازات

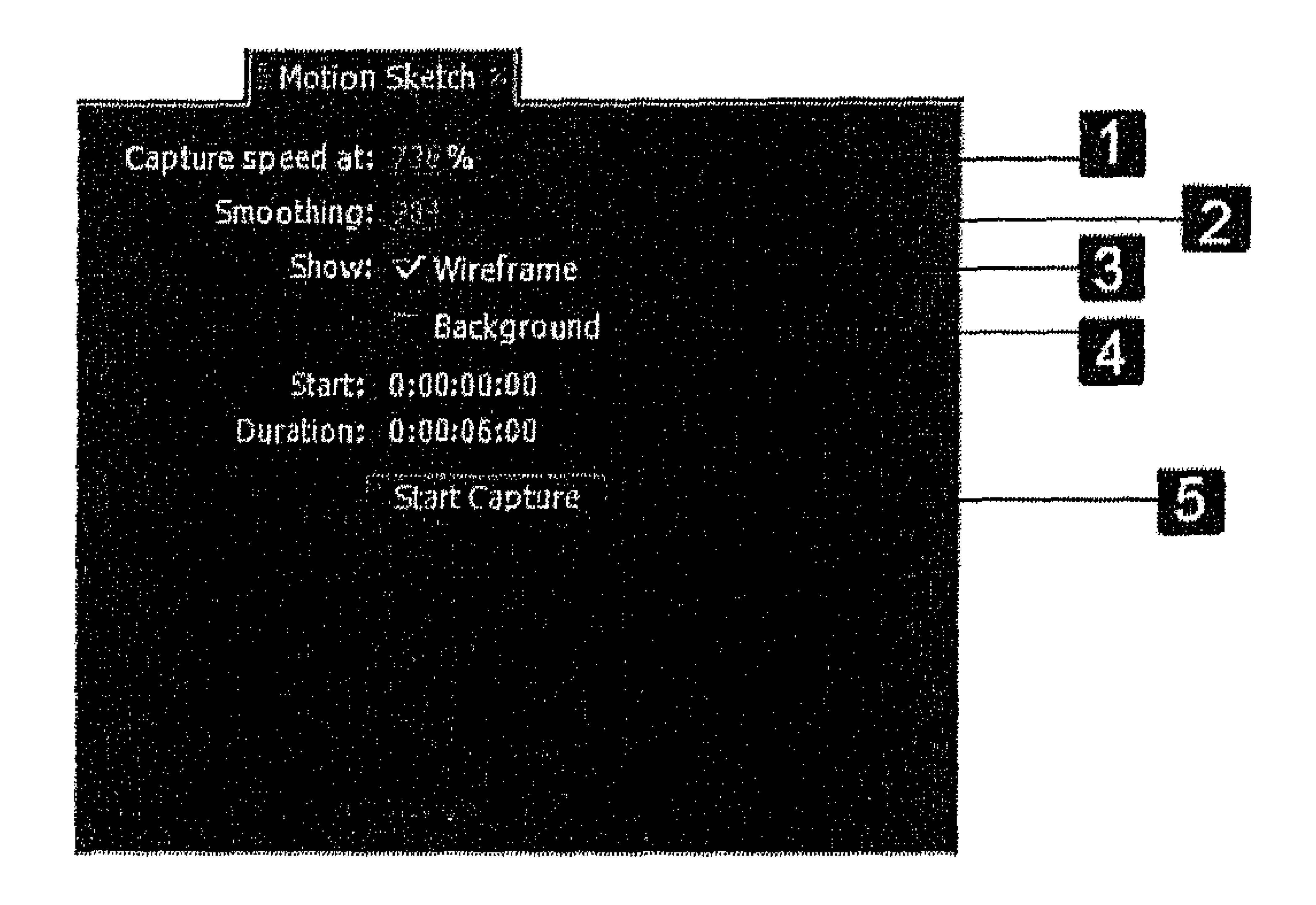
التحريك والتتبع

تعلمنا في فصول سابقة من هذا الكتاب كيفية القيام بالتحريك الرقمي واليدوي ولكن في هذا الفصل سوف نقوم بتعلم كيفية تحريك شكل على مسار حر تحريك شكل بتتبع نقطه معينة بداخل ملف فيديو وسنبدأ بنافذة Motion Sketch

- نافذة تحريك الأشكال على مسارات Motion Sketch

سوف تتمكن من خلال هذه النافذة من رسم مسار يدوي وتحريك شكل على هذا المسار والتعديل بخصائصه بكل سهولة .

- قم بالذهاب إلى شريط الأوامر ومن ثم قم باختيار التالي
- Window > Motion Sketch وسوف تظهر لديك النافذة التالية :



1- سرعة التقاط الحركة وتتبعها

2- نعومة المسار الذي سوف تقوم برسمه يدوياً وسيقوم البرنامج تلقائياً بعد ذلك بتنعيمه

3- إظهار المسار الذي سوف يتتبعه الشكل

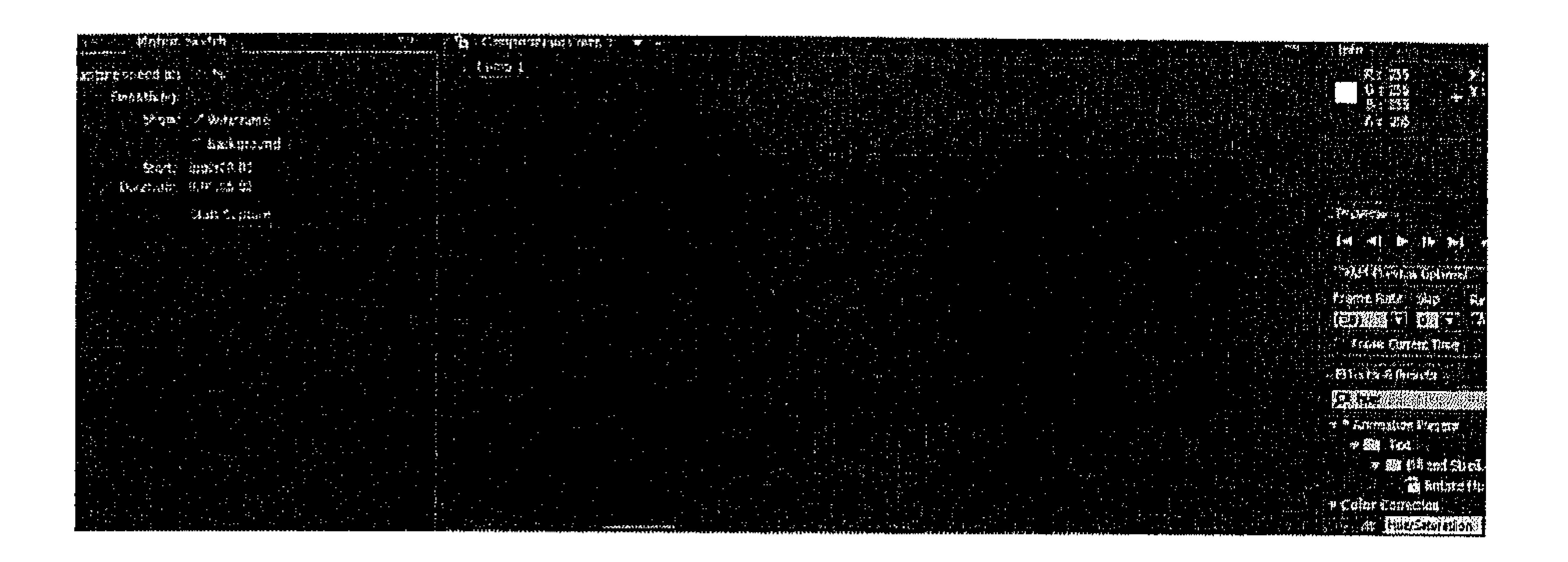
4- إظهار الخلفية

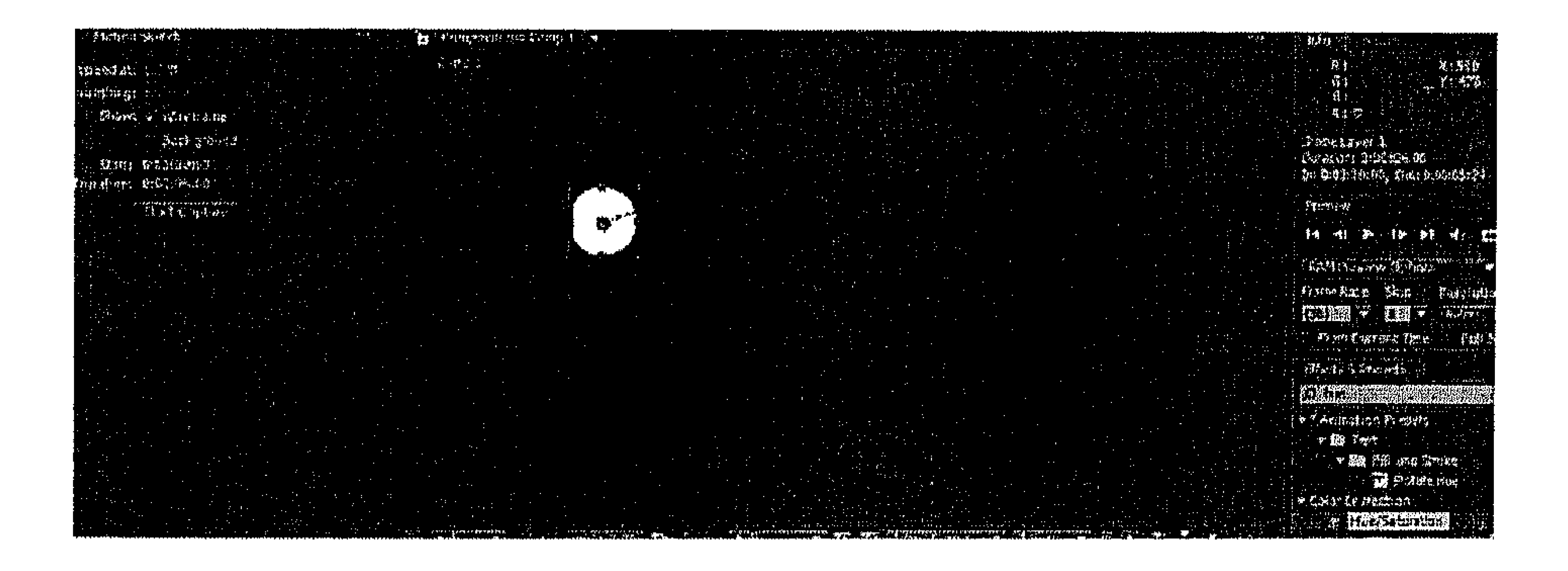
5- بدأ تسجيل الحركة ورسم المسار

طريقة رسم مسار وربطه بشكل معين باستخدام Motion Sketch

- إبدأ بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد ولكن اجعل الوقت 5 ثوانٍ فقط
- قم برسم شكل دائري بداخل هذه التركيبة
- من شريط الأوامر قم بفتح نافذة Motion Sketch

- قم بتحديد الشكل الذي تريد ان تقوم بتحريكه
- قم بوضع نقطة إرتكاز في منتصف الدائرة
- قم بالضغط على Start Capture من نافذة Motion Sketch
- قم برسم المسار الذي تريد ان تحرك الشكل عليه بينما يقوم المؤشر الزمني Cti بالتحرك حتى نهاية وقت التركيبة



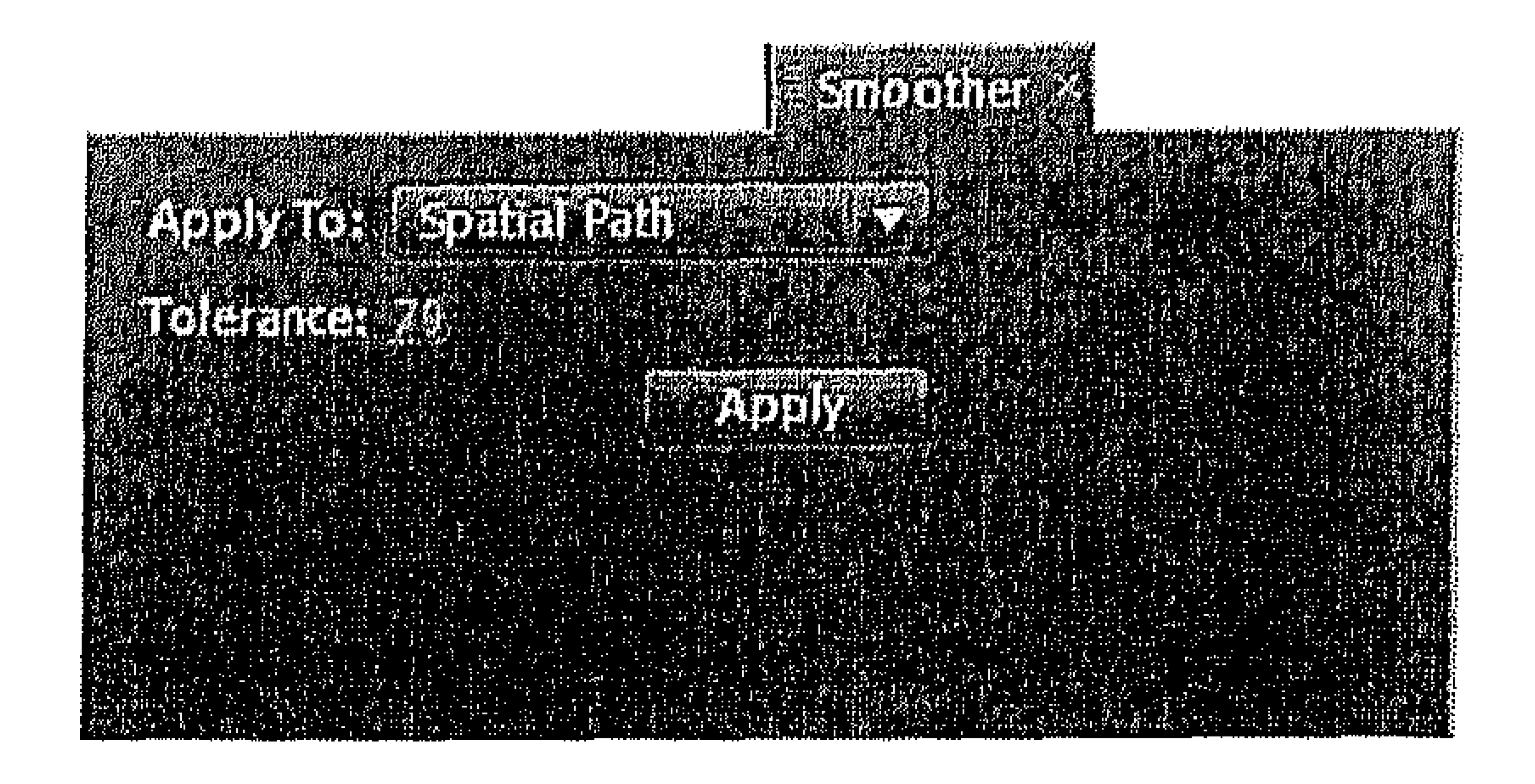


قم الآن بضغط Space من الكيبورد حتى يقوم البرنامج بعض الحركة التي قمت بصنعها .

- لقد قمت قبل بدأ رسم المسار بضبط قيمة Smooth الخاصة بالرسم من نافذة Motion Sketc أما إن لم تقم بضبطها فلا تقلق فبرنامج الأفتر إفيكت يحتوي نافذة خاصة بالتعديل والتحسين في رسم المسارات وهي كالآتي .

نافذة Smoother واستخدامها

- قم بالذهاب إلى شريط الاوامر ومنه قم باختيار Smoother ليقوم بفتح النافذة التالية .



عند اختيارك المسار الذي تريد التنعيم عليه قم بزيادة قيمة Tolerance من نافذة Smooth وبعدها قم بالضغط على Apply

نافذة محاكاة الإهتزازات Wiggler

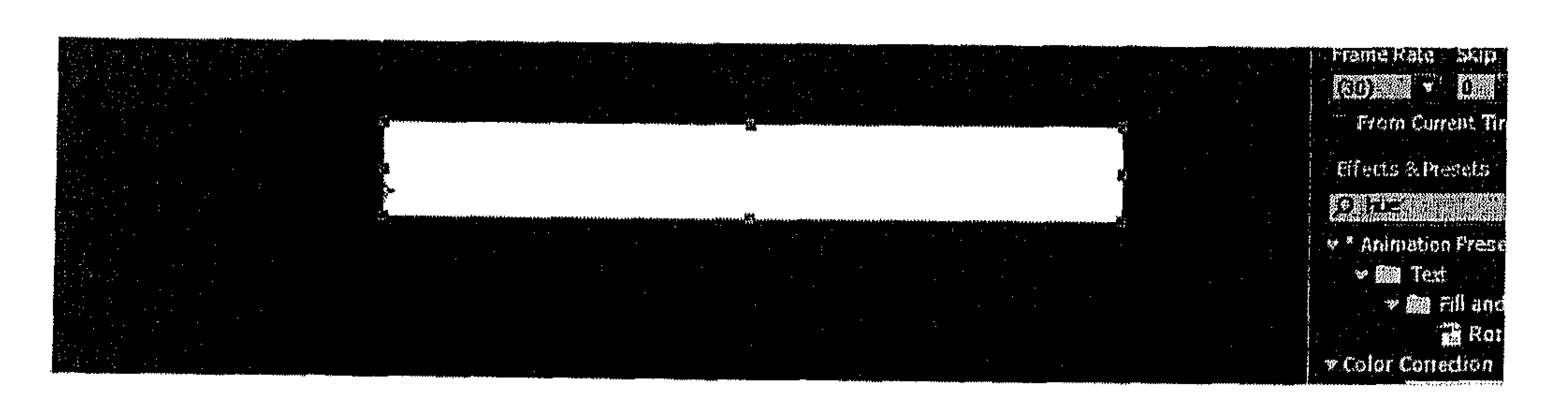
مقدمة

تخيل أنك قمت بتثبيت كاميرا لتصوير لاعب كرة قدم وهو يضرب الكرة بقدمه وأثناء لمس قدم اللاعب هذه الكرة قامت الشاشة بالاهتزاز ما الإنطباع الذي سوف تتركه هذه اللقطة لدى المشاهد ؟؟

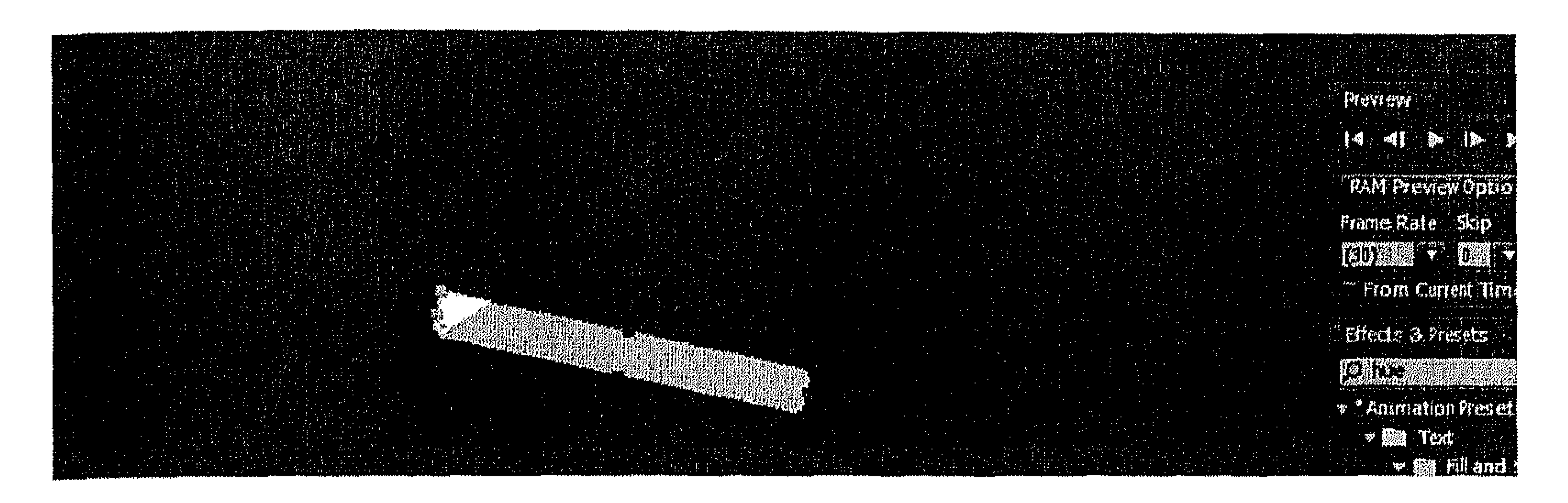
لو قمت بترك اللقطة كما هي لكانت لقطة عادية ليس بها أي نوع من الإثارة . لكن عندما تقوم بعمل الإهتزاز عند ضرب الكرة سيبدو لك وكأن اللاعب يمتلك قوة خارقة لضرب الكرة لدرجة أنه عند ضربها اهتز ما حوله وهذه هي أحد الخدع البسيطة المستخدمة بالسينما للقيام بإثارة المشاهد . وهذا ليس الإستخدام الوحيد لنافذة Wiggler ولكنه إحدى هذه الإستخدامات العديدة

كيفية العمل باستخدام نافذة الإهتزازات Wiggler

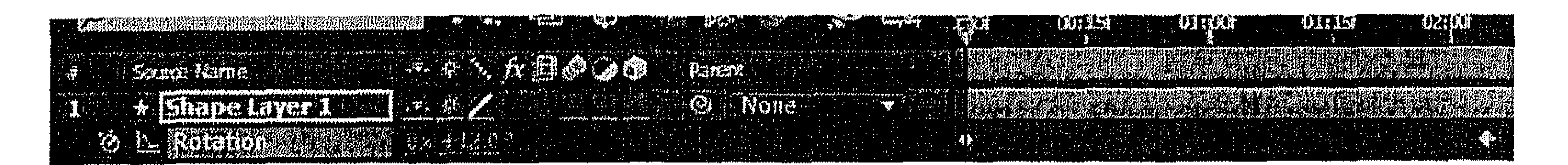
- بدايةً قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد
- قم الآن برسم شكل مستطيل داخل شاشة عرض التركيبة
- باستخدام أداة Pan Behind قم بوضع نقطة الإرتكاز عند أحد جانبي المستطيل ليبدو لك المستطيل كما في الشكل التالي



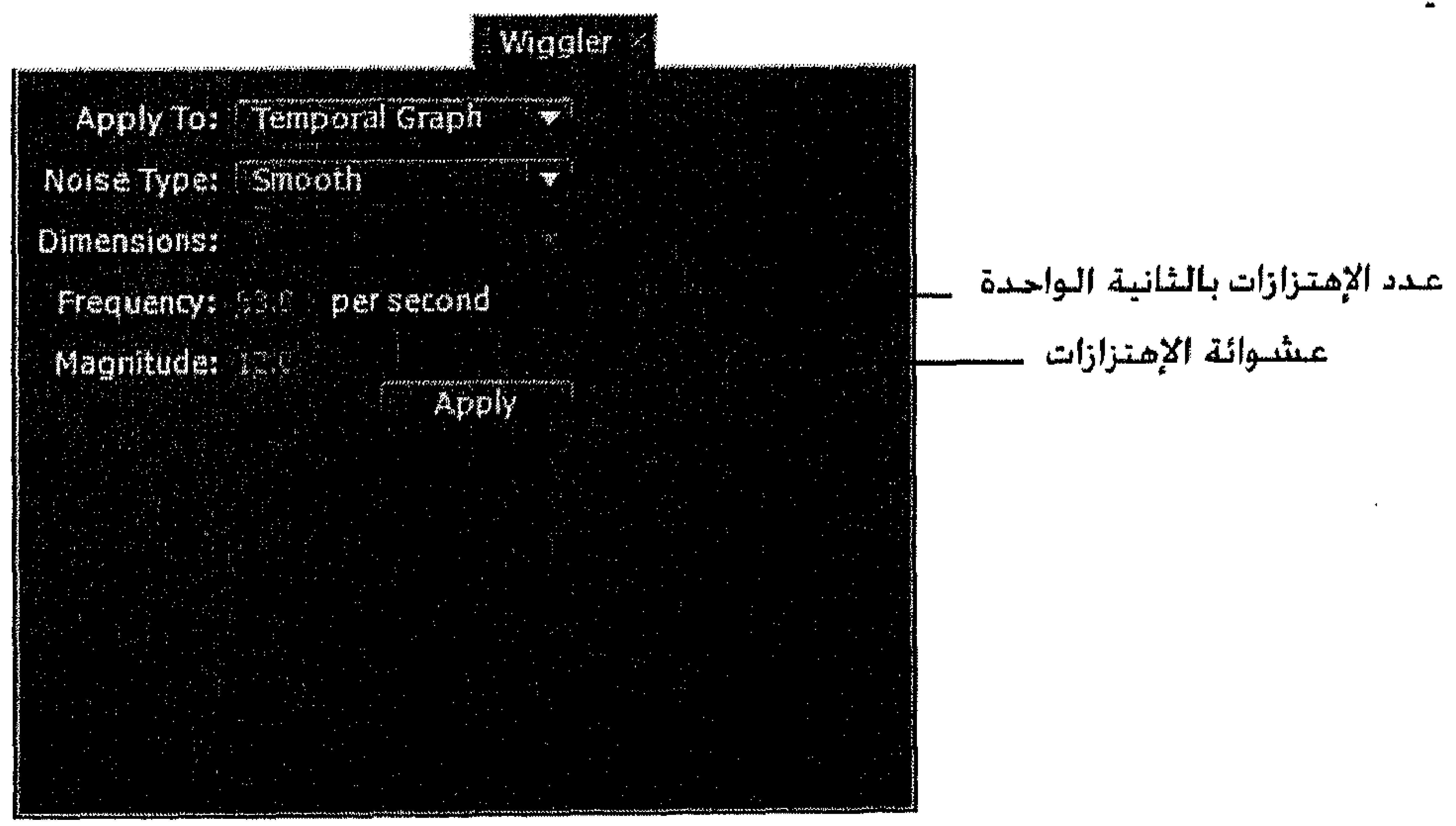
- قم الآن بتسجيل حركة دوران للشكل الذي أمامك لتحرك من وإلى خلال ثانيتين كما في الشكل التالي :



- قم الآن بالضغط على كلمة Rotation من قائمة الطبقات كما في الشكل التالي :



- من شريط الأوامر قم باختيار النافذة Window > Wiggler لتظهر لديك النافذة التالية :



ملاحظة : كلما زاد عدد الإهتزازات أصبحت غير واضحة التأثير والعكس صحيح أي عندما يكون عدد الإهتزازات أقل كانت أوضح قم بوضع عدد الإهتزازات 5 ومن ثم قم بالضغط على Apply ولاحظ النتيجة وتستطيع أن تراها على الحركة الخاصة بالشكل .

التحريك على مسار

قمنا سابقاً بتحريك شكل على مسار مرسوم يدوياً ومن ثم قمنا بإضافة إهتزازات للشكل . أما الآن فسوف تتعلم القيام بتحريك شكل على مسار .

-قبل البدء بالعمل على المسار سوف تبدو هذه الطريقة معقدة نوعاً ما ولكنها من أسهل الطرق للتحريك . قم بإعادة التطبيق التالي عدة مرات حتى تتقنها

- مبدأ العمل بهذه الطريقة

سنقوم بالبداية برسم شكل من الأشكال الأساسية الموجودة داخل البرنامج ومن ثم سنقوم برسم طبقة Solid جديدة بلون واحد ونقوم برسم قناع بأي شكل تريد فوقها

سوف نقوم بنسخ مسار القناع ومن ثم نسخه فوق موقع الشكل ليقوم البرنامج تلقائياً بتحريك هذا الشكل على المسار الذي قمنا بنسخه من الطبقة

وأخيراً نقوم بحذف الطبقة التي قمنا برسم المسار فوقها .

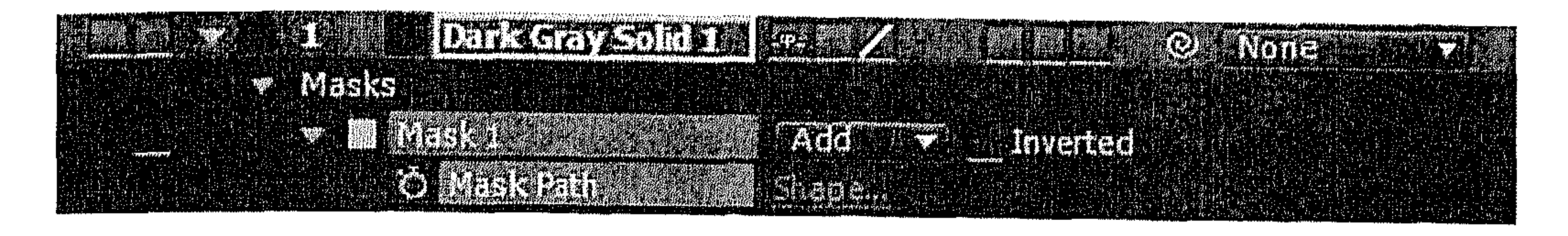
تطبيق عملي :

- قم بفتح تركيبة جديدة
- قم برسم أي شكل تريد تحريكه على مسار
- قم بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه قم باختيار Layer > New > Solid
- لا يشترط لون الطبقة فاختر أي لون لها ومن ثم قم بتحديد هذه الطبقة ومن ثم قم بأداة رسم الدوائر برسم دائرة فوق هذه الطبقة ليقوم البرنامج بتفعيلها وكأنها قناع للشكل .

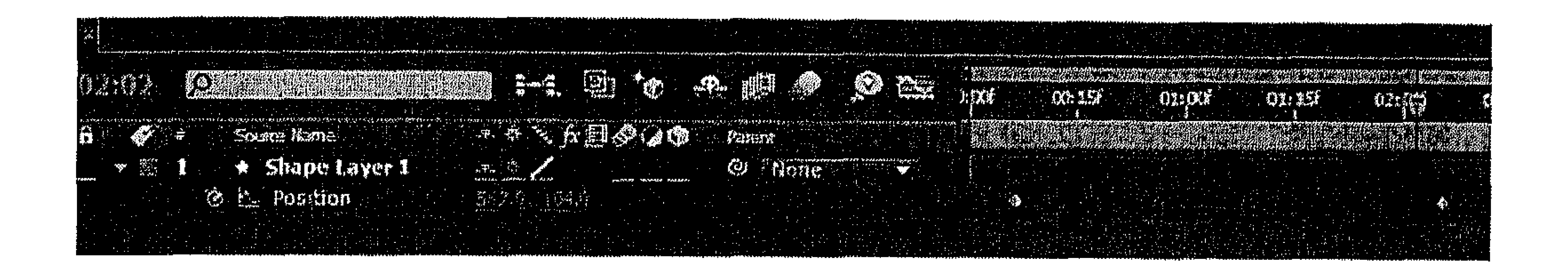
انظر المثال التالي :



تأكد من أن المسار موجود باللون الأصفر ومن ثم قم بتحديد الطبقة وقم بالضغط على M من الكيبورد لتظهر لديك كلمة Mask Path قم بالضغط على كلمة Mask Path كما في الصورة .



- بعد الضغط على كلمة Mask Path قم بالضغط من الكيبورد Ctrl +C
- الآن قم بالذهاب الطبقة التي قمت برسم الشكل الذي تريد تحريكه عليها
- قم بالضغط من الكيبورد على P ليقوم البرنامج بفتح قائمة تعديل الموقع
- قم بالضغط على Ctrl +V ولكن بعد الضغط على كلمة Position كما في الشكل التالي



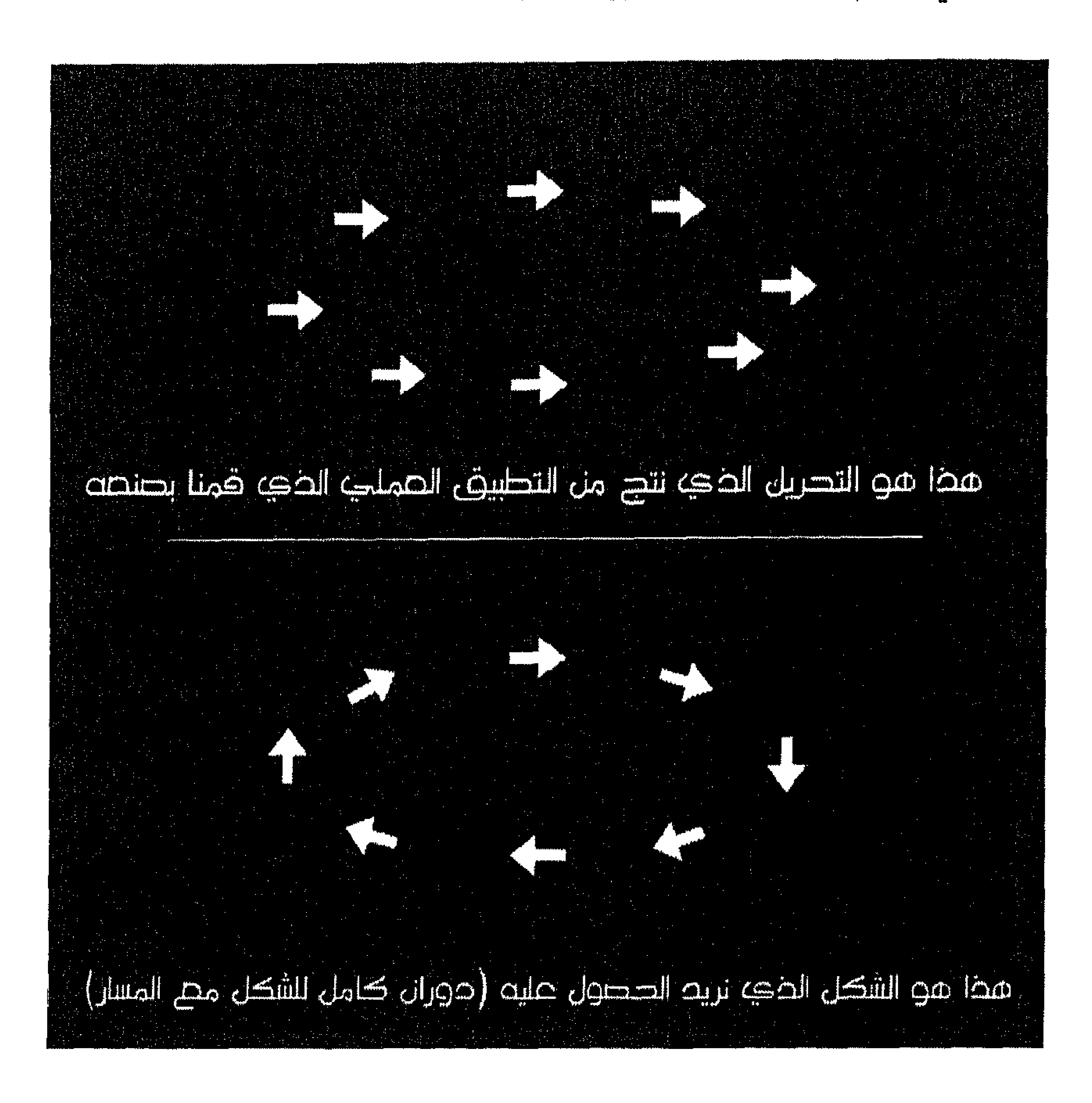
- يمكنك الآن حذف الطبقة التي قمت برسم المسار عليها ليبدو الشكل كما يلي :



الآن يمكنك تشغيل التركيبة بالضغط على 0 أو Space من الكيبورد

- عندما قمت بتحريك الشكل (السهم المشير إلى اليمين) فإن هذا السهم سوف يبقى كما هو مشيراً لليمين ولكنه يقوم بالدوران من نقطة الإرتكاز متتبعاً المسار الذي قمنا بالرسم حوله .

ولكن من الأفضل عند تحريك مثل هذا الشكل قيام السهم بالدوران بشكل كامل مع إتجاه المسار الذي رسم عليه انظر الصورة التالية :



وسوف نقوم بذلك بالخطوات التالية :

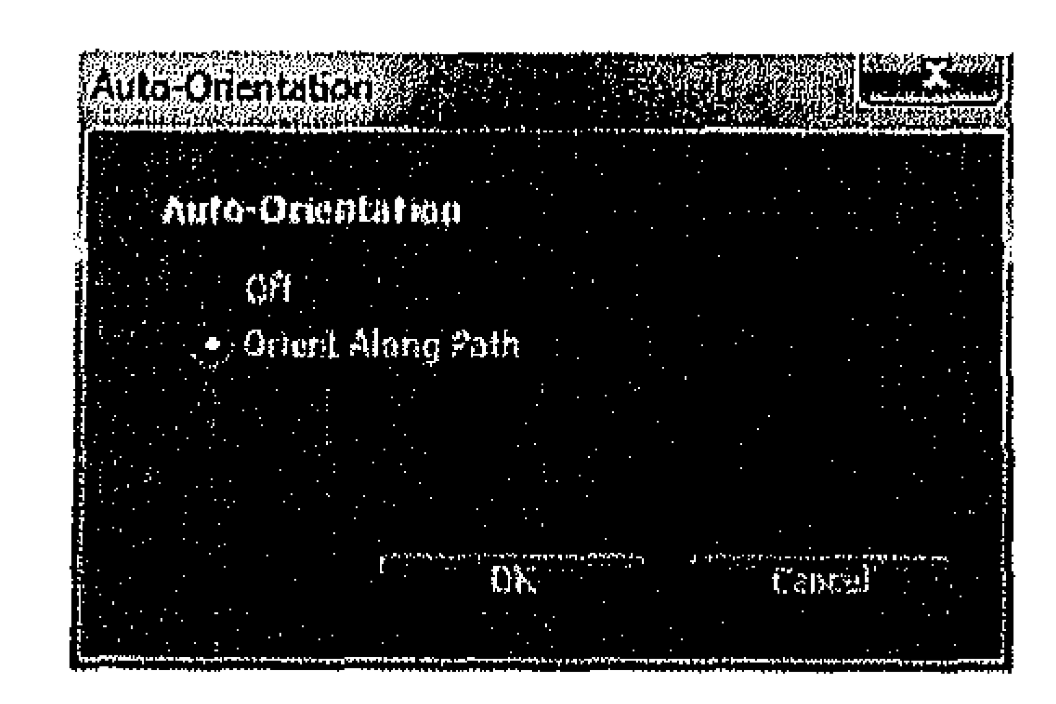
- قم باختيار الشكل الذي قمت برسمه
- قم بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه قم باختيار

Layer > Transform > Auto Orient

وستظهر لديك النافذة الت على اليسار

وقم منها باختيار Orient Along Path

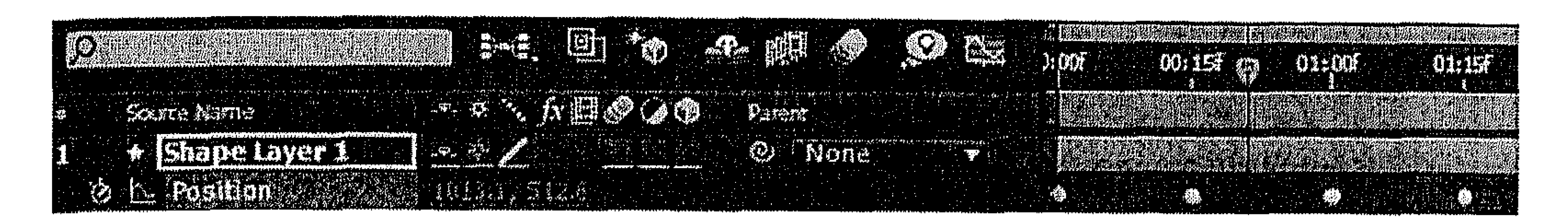
وقم بتشغيل التركيبة مرة أخرى ولاحظ الفرق



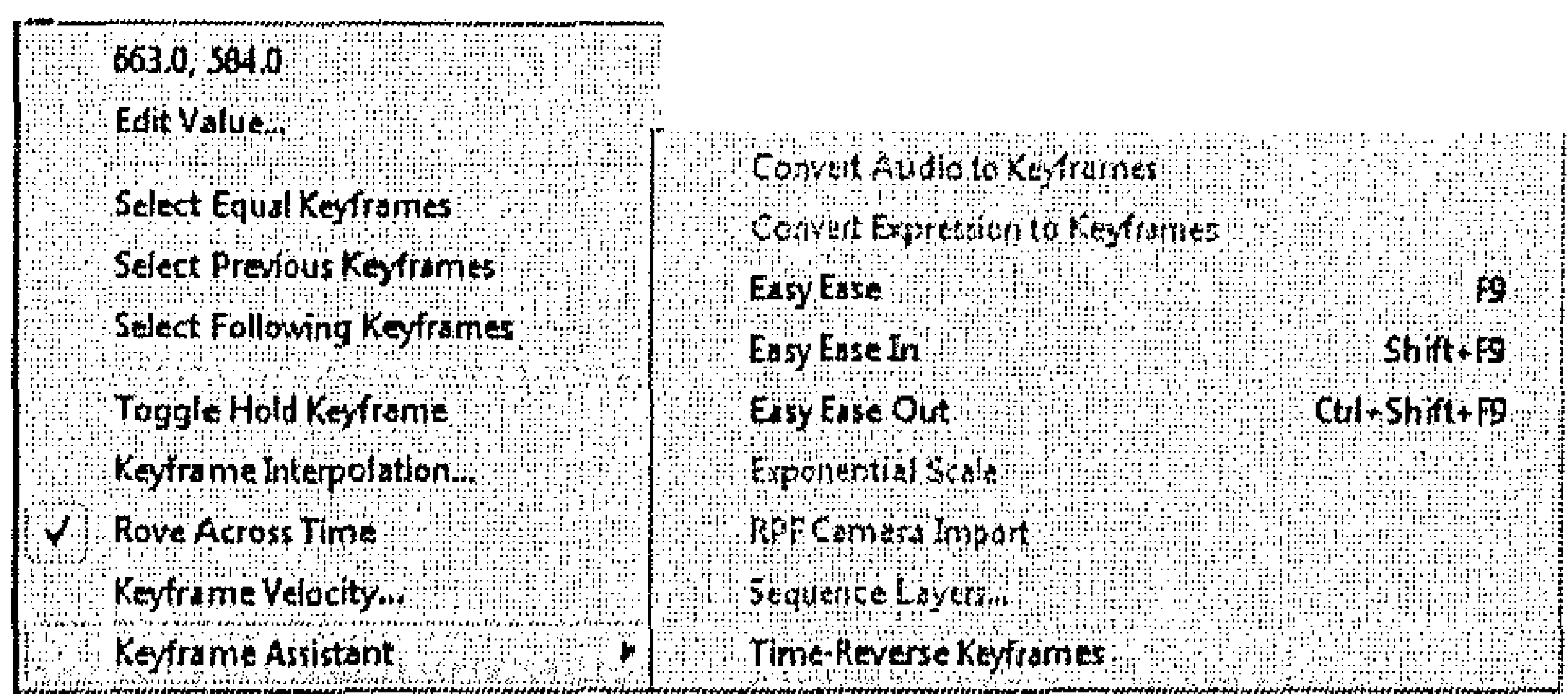
كيفية عكس مفاتيح التحريك

عنما قمنا بعمل التركيبة الأخيرة وتحريكها قام الشكل الذي قمنا برسمه بالتحرك باتجاه عقارب الساعة CW ومن داخل خصائص الشريط الزمني سوف تتمكن من قلب هذه الحركة وجعلها بعكس عقارب الساعة CCW وذلك كما يلي

قم بالضغط على P من الكيبورد ليقوم البرنامج بإظهار مفاتيح التحريك الخاصة بالشكل كما في الشكل التالي :



قم الآن بوضع مؤشر الماوس فوق إحدى مفاتيح التحريك الموجودة لديك والتي سوف تظهر على شاشتك باللون الأصفر وقم بالضغط فوق الزر الأيمن للماوس لتظهر لك القائمة التالية :



- قم الآن باختيار التالي من قائمة التعديل في الزمن :

- Keyframe Assistant > Time- Reverse Keyframes

وسوف يقوم الرنامج تلقائياً بعكس الحركة التي قمت بها على الشكل في الشريط الزمني .

....

Adobe After Effects CS6 Chapter 18

Basic Color Key

الكروما وطرق التعامل معها

Croma Key تغيير خلفيات الفيديو

في الآونة الأخيرة انتقل علم صناعة الأفلام إلى مستوى جديد تم استخدام التقنيات العالية والذكية والتي تطبق بواسطة برامج الكمبيوتر كبرنامج الأفتر إفيكت والتي تساعد في صناعة الأفلام والبرامج وتقوم بتوفير الجهد والوقت بالتعامل معها بالإضافة إلى التوفير المادي الناتج عن استخدام تقنيات الحاسوب بدل المشاهد الحقيقية . فقد أصبح من الممكن تصوير فلم كامل بمواقع مختلفة من العالم داخل غرفة صغيرة أو القيام بصنع فلم أو مقطع باستخدام برامج الحاسوب.ومن هذه التقنيات التي شاع استخدامها حتى في القنوات الإخبارية تقنية الكروما أو المعروف بالخلفية الخضراء أو الزرقاء . فماذا تعني هذه الخلفية وما الذي تستفيده من العمل عليها

الكروما (color key) واستخداماتها

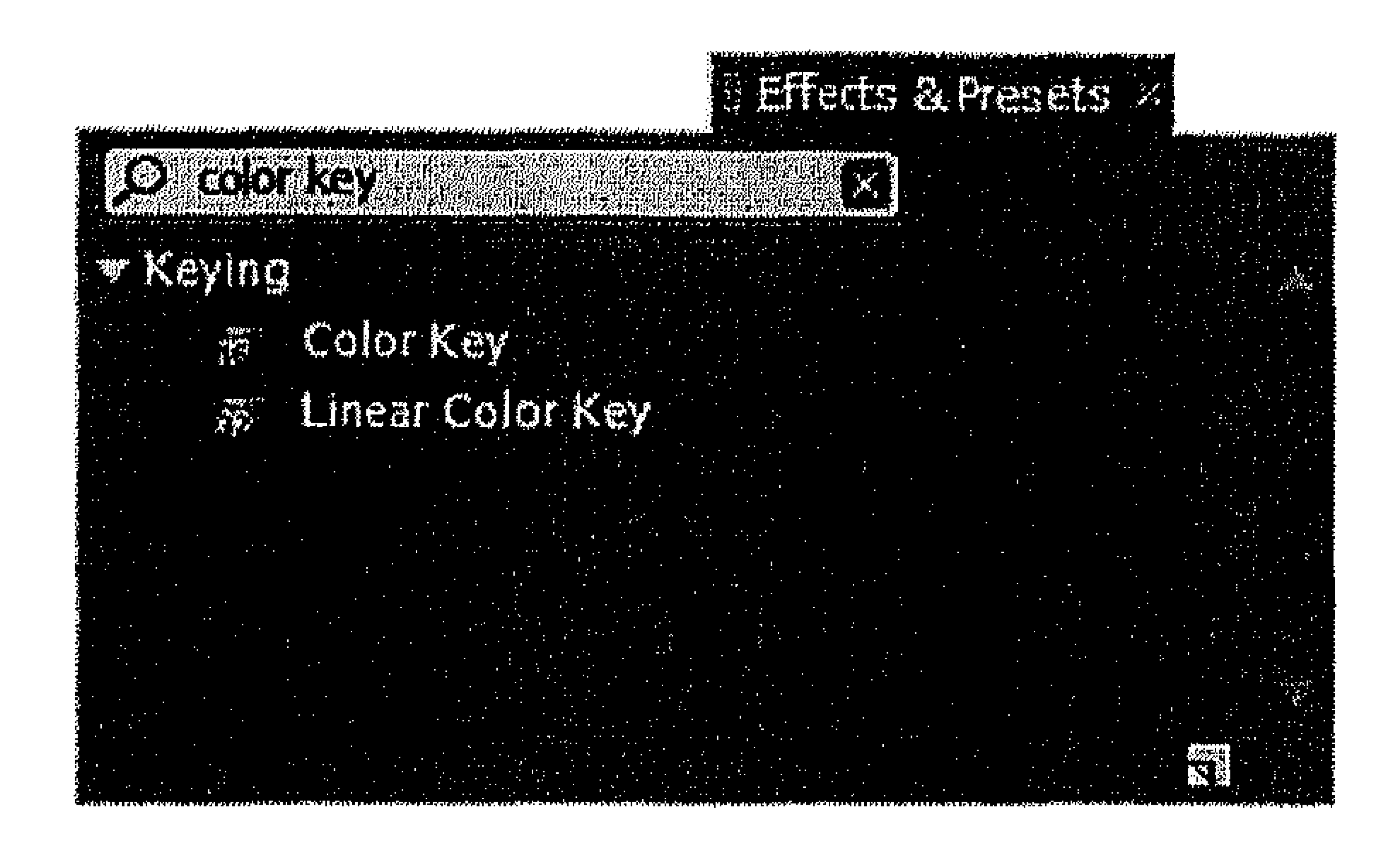
في عالم صناعة البرامج التلفزيونية والأفلام سوف تحتاج لتغيير مواقع التصوير ليتغير المنظر الذي يقع خلف الممثل أو المذيع وكان من الصعب دفع تكاليف السفر عند إخراج وصناعة فلم معين وتحضير منطقة تصوير المشهد وإعادة تحضيرات كافة الممثلين .
من هنا وُّجدت لدينا تقنيات الحاسوب للعمل بها ومنها تقنية الكروما أو الخلفيتين الخضراء والزرقاء ويتم العمل بهذه التقنية عن طريق تصوير مشهد وجعل الخلفية بلون أخضر أو أزرق ويتم ذلك على الأغلب بتلوين جدران الغرفة التي سوف يتم التصوير بها بهذا اللون أو الأزرق وتستطيع أيضاً وضع قطعة قماش كبيرة بأحد اللونين وتصوير مشهد لشخص معين سواءً أكان يتحرك كما في الأفلام أو يتحدث كما يفعل مذيعي النشرات الجوية في التقارير الإخبارية .وبعد تصوير المشهد يتم إدخال ملف الفيديو الذي قمت بتصويره إلى الكمبيوتر ومن ثم إلغاء اللون الأخضر أو الأزرق والإبقاء على صورة الشخصية التي تم تصويرها وتريد تغيير الخلفية بأي منظر تحتاجه حسب الغاية .

لماذا نستخدم الأخضر والأزرق في عمل الكروما ؟

وذلك لأن اللونين الأخضر والأزرق هما اللونين الوحيدين الذين لا يدخلان ضمن تركيبة لون جلد الإنسان أي إن لون جلد الإنسان يتكون من مجموعة من الألوان واللونين الأخضر والأزرق ليس من ضمنها .فعند استخدام التأثير الخاص بإلغاء لون الخلفية فسيقوم البرنامج بإلغاء لون الخلفية وهو أحد اللونين اللذين تم ذكرهما سابقاً ولو كان اللون المختار الاحمر مثلاً فسوف يقوم البرنامج بإزالة أجزاء من وجه الممثل أو الشخصية التي قمت بتصويرها بالإضافة إلى الخلفية وهذا مبدأ العمل بالكروما .

كيفية تغير خلفية فيديو بالأفتر إفيكت

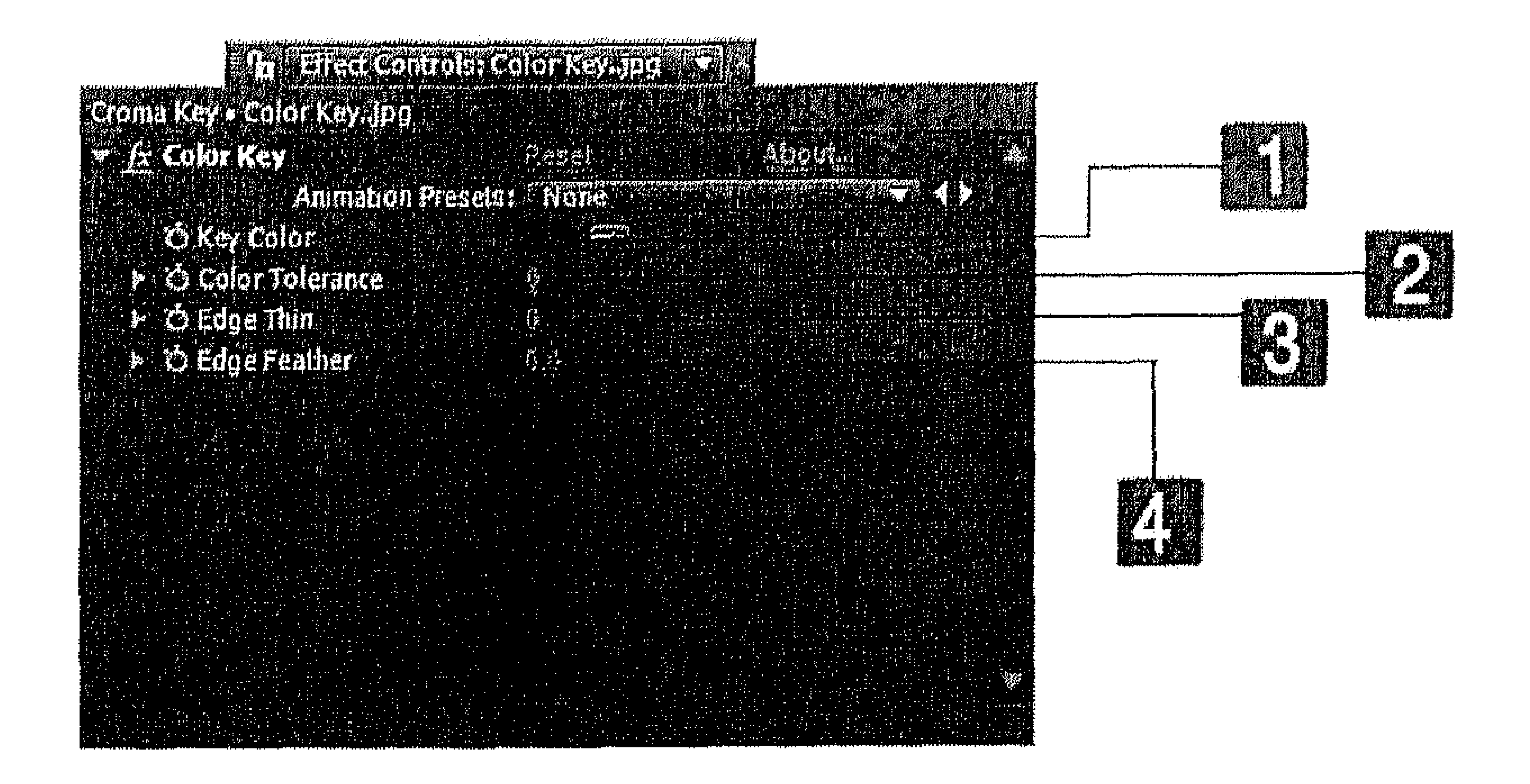
- بدايةً سوف تحتاج لملف فيديو بخلفية بالأخضر او الأزرق لنقوم بالتطبيق العملي عليها
- قم بفتح ملف الفيديو الذي سوف تقوم بعمل الكروما عليه
- قم بإدخال ملف الفيديو إلى التركيبة الخاصة بك
- بسحب ملف الفيديو إلى أيقونة فتح تركيبة جديدة كما تمت سابقاً قم بفتح تركيبة جديدة بنفس إعدادات ملف الفيديو المراد العمل عليه
- من نافذة Effect & Preset قم بكتابة إسم التأثير color key حتى تظهر لديك نافذة التأثيرات بهذا الشكل :



- قم بسحب التأثير color key فوق الفيديو الذي تريد العمل عليه والذي يبدو بهذا الشكل :



- تلقائياً بعد سحب التأثير فوق الفيديو الذي تريد العمل عليه سيقوم برنامج الأفتر إفيكت بفتح نافذة التعديل الخاصة بالتأثير الذي قمت بوضعه والتي سوف تبدو لك بالشكل التالي :



1- اللون الذي سوف يقوم البرنامج بحذفه من ملف الفيديو وسيكون غالباً إما اللون الأخضر أو الأزرق وتستطيع إختيار اللون عبر الضغط على الأيقونة

2- سماحية درجات اللون التي سوف يقوم بحذفها البرنامج وذلك لأن لون الخلفية ليس متماثلاً في جميع أجزاء الصورة فستجده في بعض المساحات معتماً وفي بعضها العكس . وكلما زدت في السماحية قام البرنامج بأخذ درجات أكثر من اللون .

3- للتحكم بسمك الحواف الخاصة بالشكل الذي قمت بحذف اللون من حوله

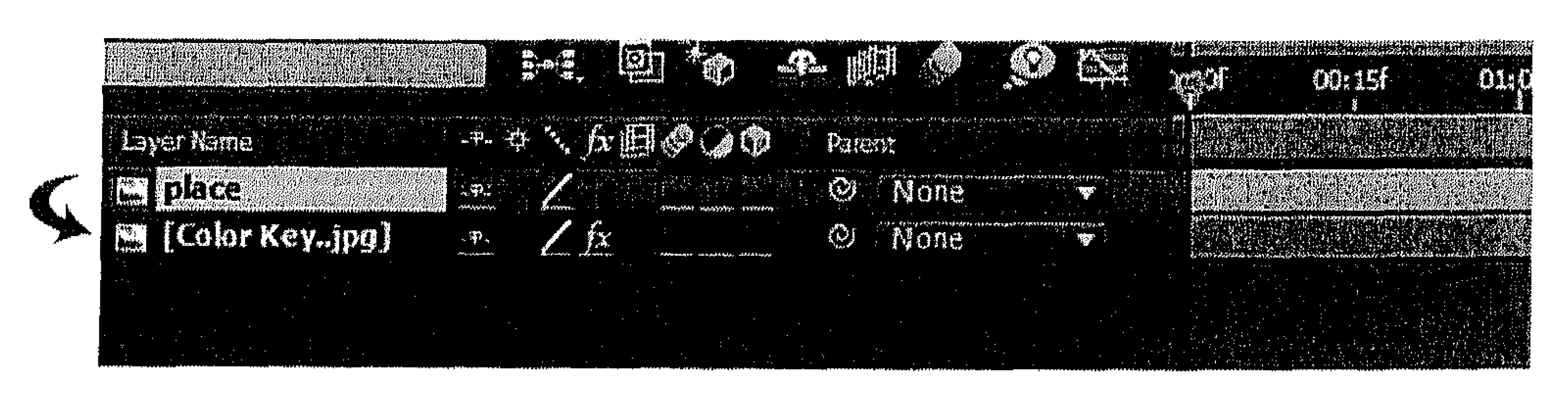
4- نعومة الأطراف الخاصة بالشكل وكأنك قمت باقتصاص أجزاء معينة منه كما في الأقنعة وخصائصها

من نافذة التحكم بالتأثر الذي قمنا بإضافه قم باختيار الأداة التالية قم الآن بالذهاب إلى شاشة عرض الكيبة وقم بالضغط مرة واحدة بالزر الأيسر للماوس فوق إحدى المناطق المراد حذفها والتي ستكون ملونة بأحد اللونين الأزرق أو الأخضر .

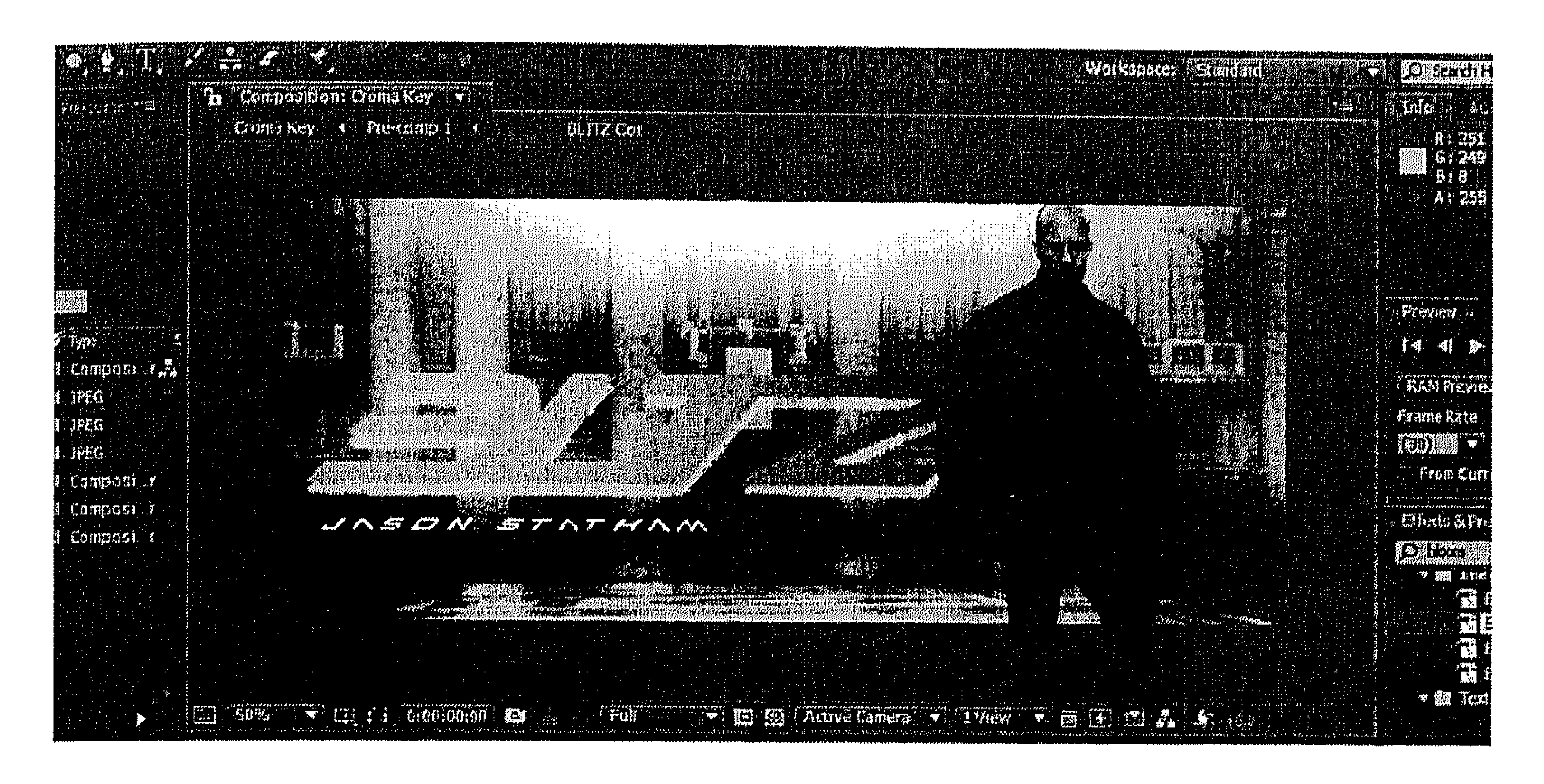
- قم بزيادة قيمة Color Toerance من نافذة التحكم بالتأثير

- بعد التعديل على خصائص التأثير التي تحدثنا عنها سابقاً لتحصل على شكل الشخصية بدون الخلفية تستطيع الآن وضع صورة بداخل التركيبة الخاصة بك كما تعلمت سابقاً وإن ظهرت الصورة فوق الشخصية قم بما لي لتغيير ترتيب الطبقات

- قم بالذهاب إلى قائمة الطبقات وقم بتحديد الخلفية التي تريدها أسفل الفيديو الذي قمت بعمل الكروما عليه وسحبها كما في الشكل التالي



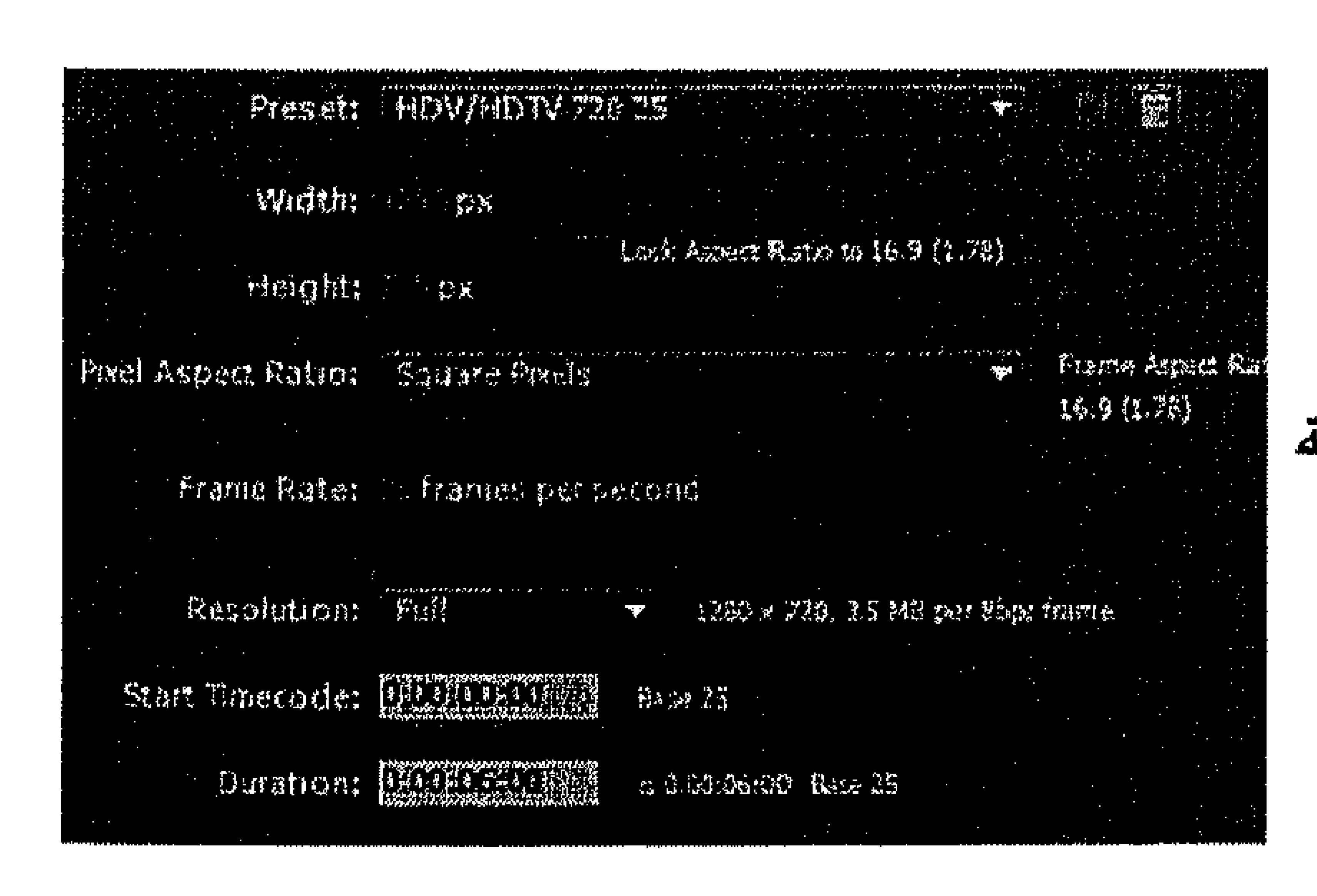
- وسوف تظهر لديك النتيجة النهائية بهذا الشكل



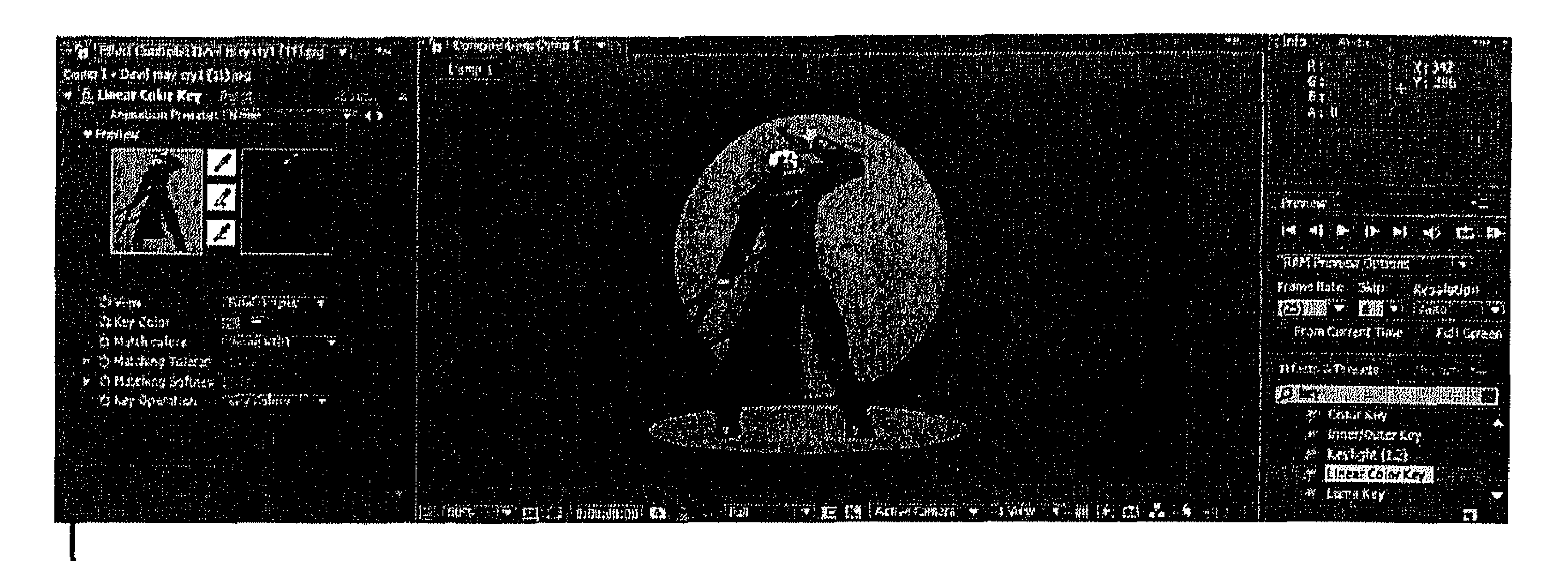


تطبيق عملي

- قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادت التالية



- كما قمنا بالدروس السابقة قم بصنع مشهد ثلاثي الأبعاد لنقوم بتحريك الشخصية بها وقم الآن بإضافة فيديو بخلفية خضراء أو زرقاء وقم بعمل الكروما عليه ولكن هذه المرة قم باستخدام التأثير Linear Color Key لتبدو شاشة عرض التركيبة كما يلي :

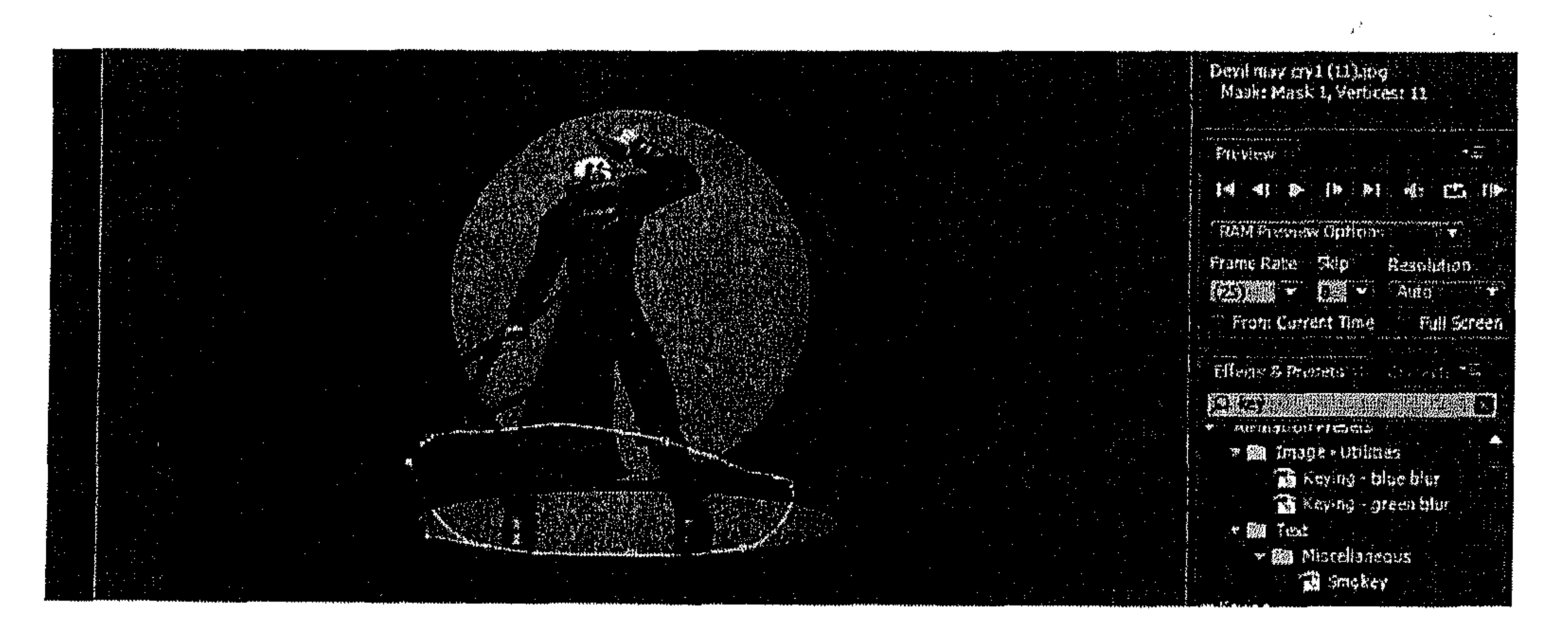


قم بتحديد اللون الذي تريد حذفه من الملف الذي تقوم بالعمل عليه ومن ثم قم بتغيير الإعدادات لتحصل على النتيجة المطلوبة

-الآن قم بصنع إنعكاس لهذه الشخصية عبر تحديدها من قائمة الطبقات ومن ثم الضغط على Ctrl+D ليقوم البرنامج بتكرار الطبقة ذاتها

- الآن بالضغط على الطبقة التي قمت بتحديدها قم بالضغط عليها بزر الماوس الأيمن ومن ثم الضغط على Transform > Flip Vertical

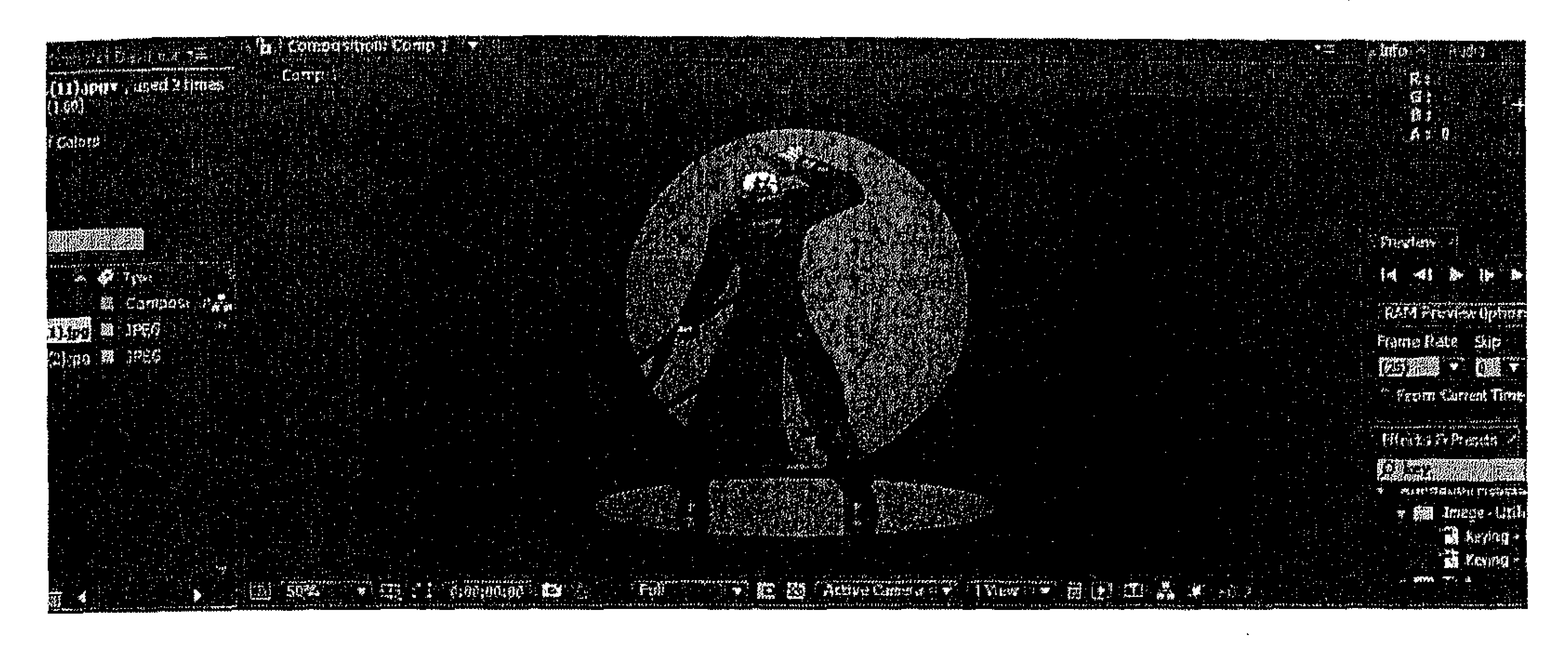
- باختيار أداة الـ Pen Tool من صندوق الأدوات قم برسم مسار حول الإنعكاس الخاص بالشخصية لتحصل على الشكل التالي :



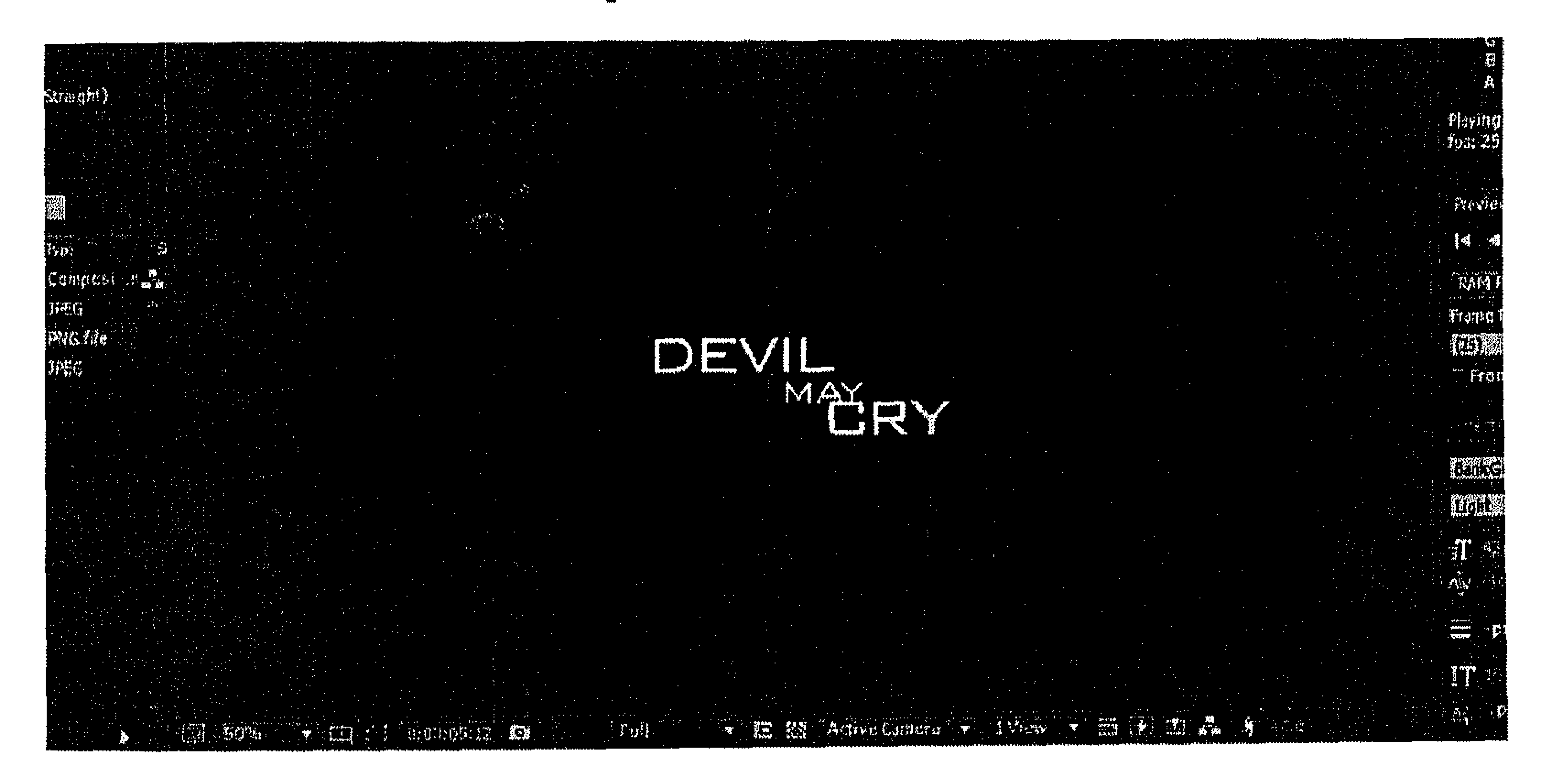
- في الخطوة السابقة قمنا برسم مسار حول المكان الذي أريد منه الظهور بالصورة داخل الشكل الدائري فقط

-الآن قم بالضغط على M مرتين من الكيبورد ليقوم البرنامج بفتح خصائص القناع الذي قمت بصنعه.

- الآن قم بزيادة قيمة Mask Feather حتى تحصل على انعكاس حقيقي كما يبدو في المثال التالي :



- الآن باستخدام أداة كتابة النص T قم بكتابة نص والتحم به داخل التركيبة لديك
- قم بوضع إضاءة مسلطة Spot Ligh داخل التركيبة وتفعيل الظلال كما تعلمت سابقاً وتستطيع إضافة شخصيات أخرى للمشهد كي يبدو بهذا الشكل :



- الآن وبعد ان اكتمل المشهد لديك قم بإضافة كاميرا وتحريكها وقم بعد ذلك بالضغط على 0 من الكيبورد أو Space

....

Adobe
After Effects CS6
Chapter 19

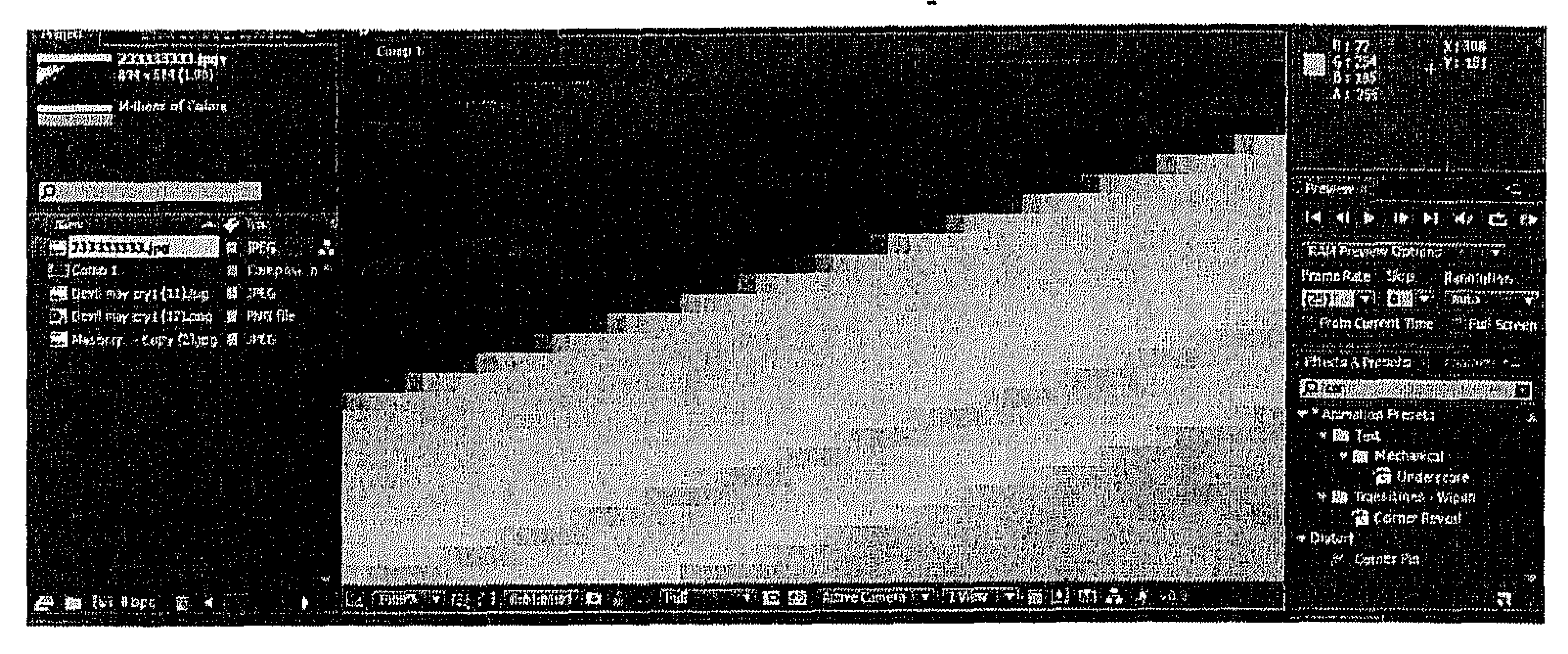
Channels & Color Corriction

قنوات اللون وتصحيح الألوان

مقدمة

لقد قمنا سابقاً بعمل تراكيب فيديو باستخدام برنامج الأفتر إفيكت وعندما قمنا باستعراض هذه التراكيب قام البرنامج بعرض هذه التركيبة كملف فيديو .قم بفتح أي من التراكيب التي قمنا بصنعها ومن ثم قم بتكبير شاشة عرض التركيبة فما الذي سوف تراه ؟؟

سوف تظهر لديك التركيبة كما في الصورة التالية :



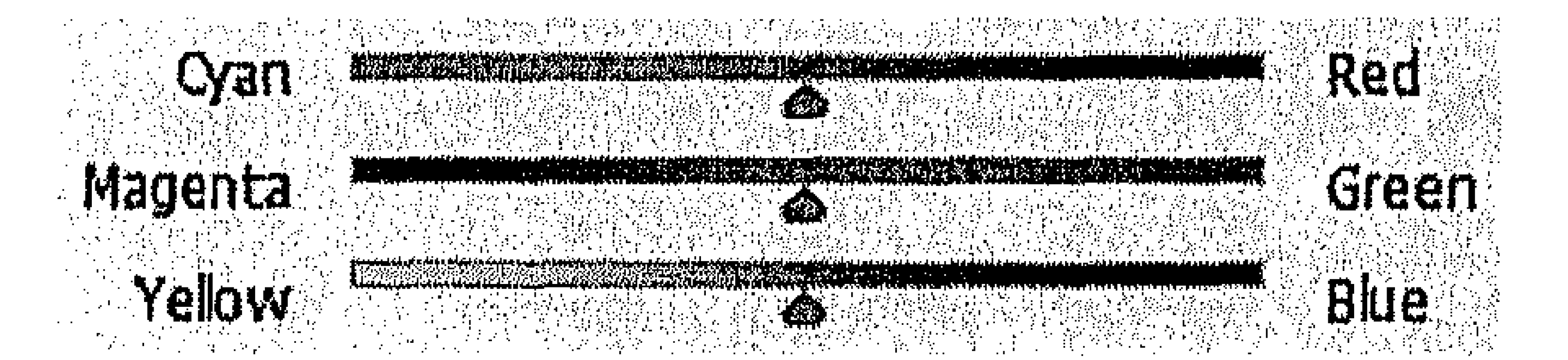
هذا ليس خطأً بالصورة بل إنك قمت بالإقتراب من المكون الرئيسي للصور وهو هذه المربعات الصغيرة المسماة بالبكسل

البكسل Pixel :

وهو عبارة عن شكل مربع صغير .وهو المكون الرئيسي للفديو وعند جميع هذه المربعات الصغيرة سوياً ستتكون لديك الصورة التي تظهر أمامك (الوحدة الأساسية لتركيب صورة الفيديو)

كيف يقوم البرنامج بإظهار هذه البكسلات كي تظهر لنا الصورة ملونة ؟

المكون الرئيسي للبكسل هو القنوات Channels وهي ثلاثة قنوات أو ألوان أساسية والمعروفة أيضاً بـ RGB وهي اختصار للألوان التالية Red Green Blue وهذه ليست ليست جميع الألوان التي سوف تقوم بتلوين البكسل .وذلك لأن كل قناة من هذه الثلاث قنوات تقوم بإعطاء اللون واللون المعكس له أيضاً كما في الشكل التالي :



فعند زيادة نسبة أي لون من هذه الألوان فسوف يقوم البرنامج بالتقليل من نسبة اللون المعاكس له

ما الذي سوف تستفيده من معرفة قنوات اللون الثلاثة ؟

عند العمل على برنامج الأفتر إفيكت سوف تقوم باستخدام ملفات فيديو ووضعها داخل التركيبة التي تعمل عليها . وأحياناً سوف تواجهك عدة مشكلات خاصة بالفيدوا والتي سوف تستطيع معالجتها من خلال التأثيرات والإعدادات الخاصة بالبرنامج وهذه الإعدادات تتعامل مع قنوات اللون المختلفة في معالجة الفيديو .

فمثلاً عند فتح ملف فيديو داخل الأفتر إفيكت وإضافته لتركيبة قمت بالعمل عليها وكانت ألوان هذا الفيديو ضعيفة قليلاً وخالية من الحيوية وعند النظر إليها سوف تعطيك إنطباعاً بالبرود وأردت أن تحتفظ بهذا الفيديو واستخدامه بهذه التركيبة .

فسوف تقوم حتماً بمعالجة ألوان هذا الفيديو وزيادة نسبة اللونين الأحمر والأصفر عبر التقليل من اللون الأزرق والتركوازي (Cyan) لتقوم بتغيير أو تعديل اللون في هذا الفيديو ليصبح مفيداً عند وضعه بالتركيبة الخاصة بك .

وفي هذا الفصل سوف أقوم باستعراض أهم التأثيرات الخاصة بمعالجة الألوان وتحسينها حتى يسهل عليك الوصول للنتيجة التي تحتاجها .

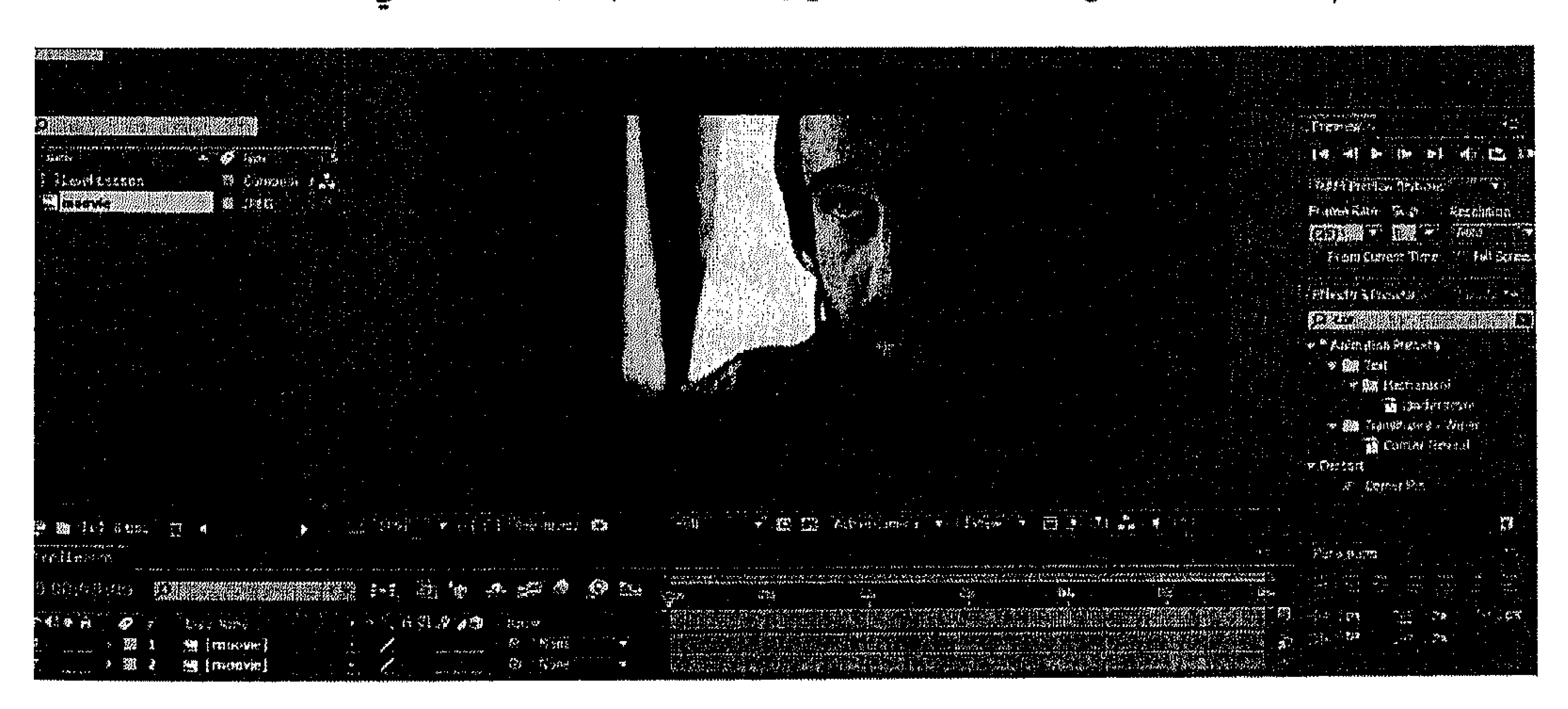
أهم التأثيرات الخاصة بمعالجة الألوان

Level -

يستخدم هذا التأثير عادة للتفتيح والتعتيم سواء على صورة ملف فيديو كامل أو على مقطع قصير من هذا الفيديو .

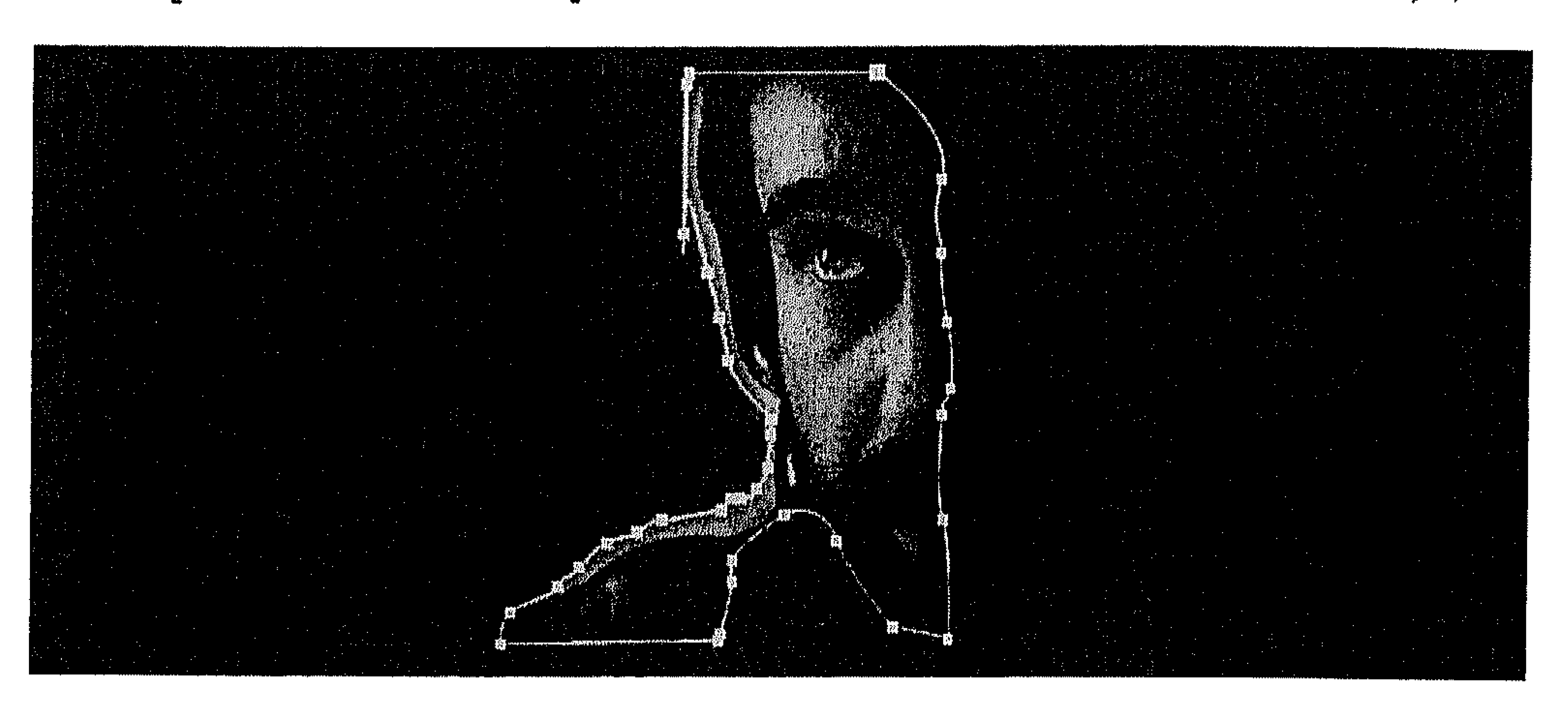
- قم باستيراد ملف فيديو من جهازك الحاسوب ومن ثم قم بفتح تركيبة جديدة بنفس إعدادت هذا الفيديو

- قم الآن بنسخ هذا الفيديو مرة أخرة وذلك بتحديده من قائمة الطبقات ومن ثم من الكيبورد قم بالضغط على Ctrl+D لتظهر لديك التركيبة كما يلي :

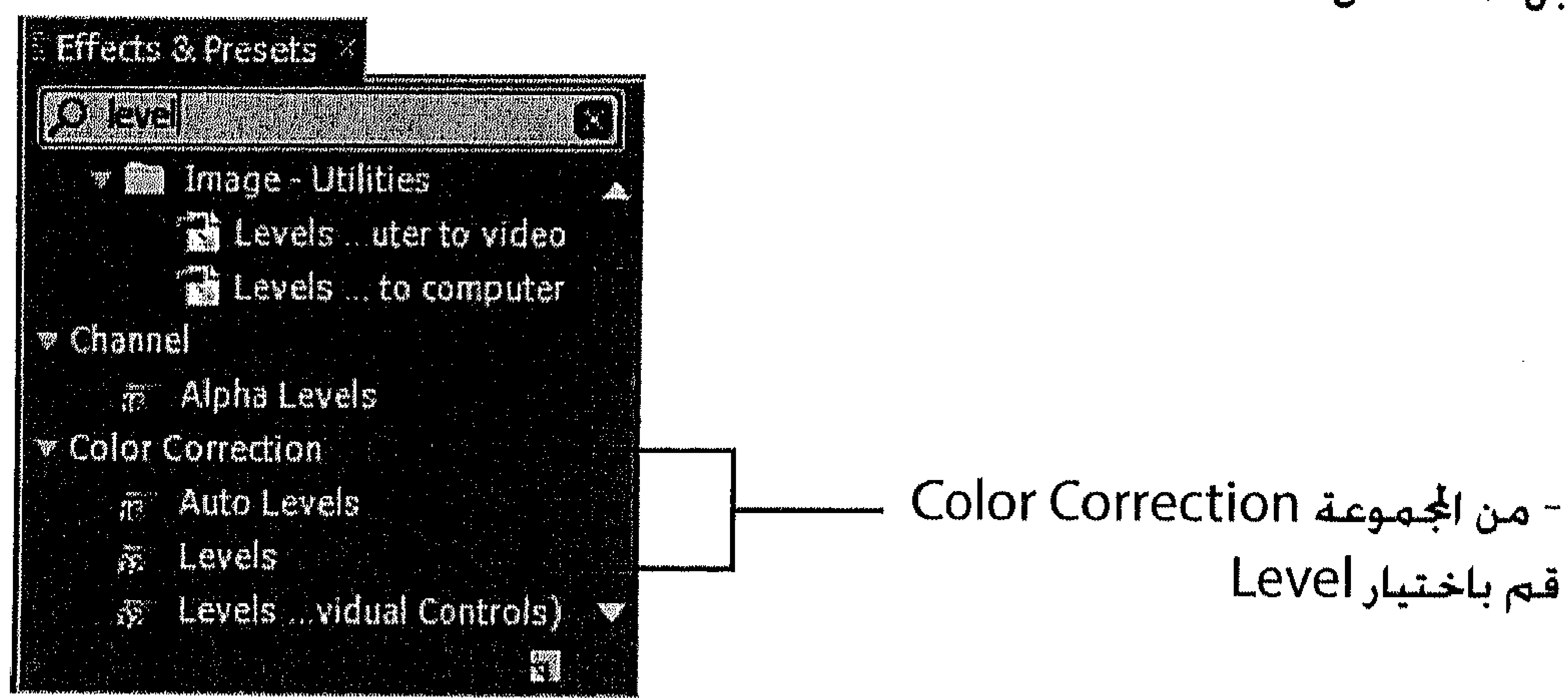


سأقوم في هذا الدرس بتفتيح أجزاء معينة من وجه الممثل لتبدو الإضاءة باجزاء معينة أكبر مما هي عليه في الصورة الأصلية

- باستخدام أداة الـ Pen Tool وبعد تحديد الطبقة العلوية قم برسم مسار حول المنطقة التي تريد تفتيحها
- قم الآن بزيادة قيمة Mask Feather عبر الضغط على M مرتين متتاليتين من الكيبورد
- قم بإخفاء الطبقة السفلى ليظهر لديك الشكل الذي قمت بتحديده كما يلي :

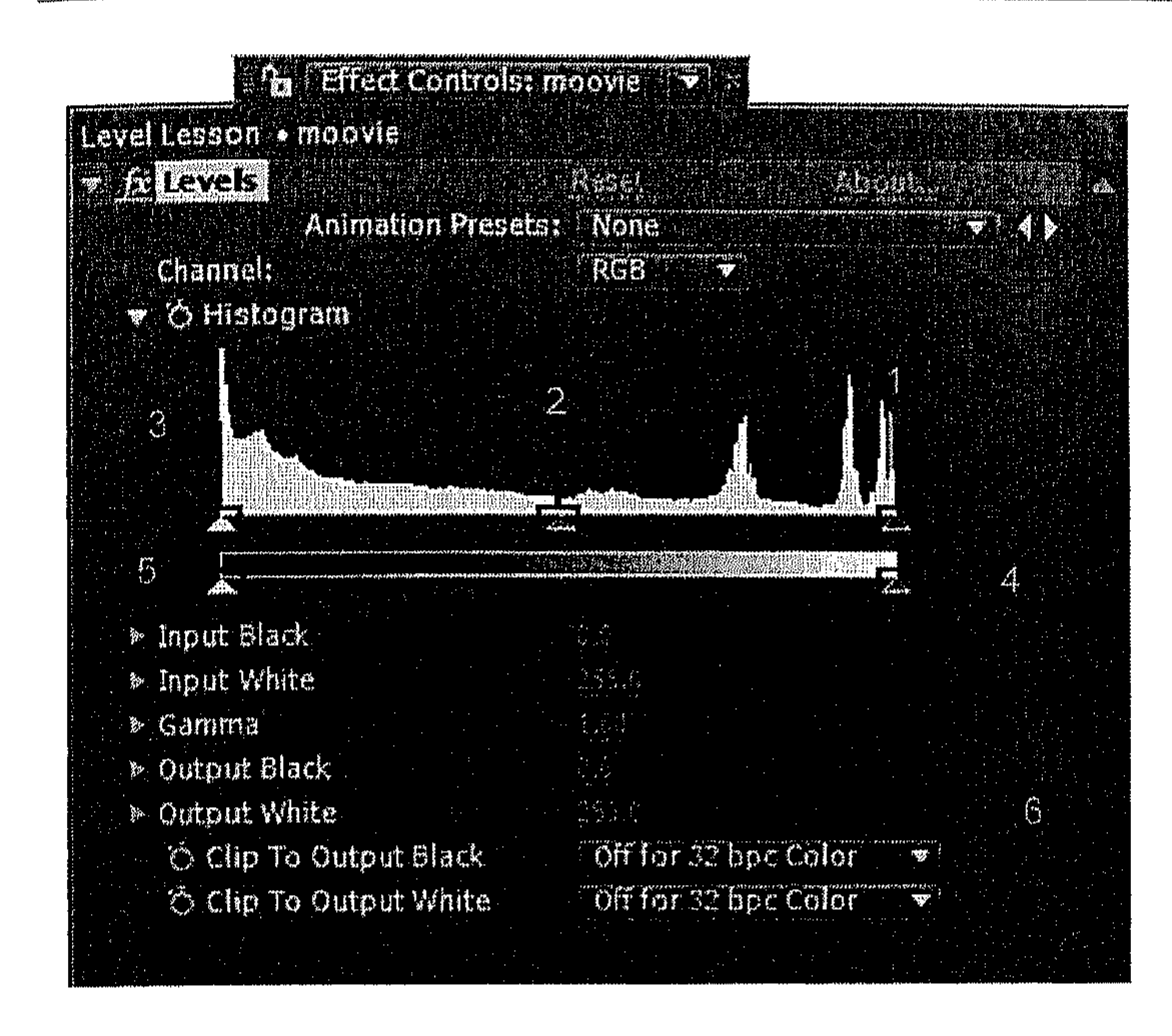


- بكتابة Level داخل نافذة التاثيرات Effect & Preset لتظهر لديك نافذة التاثيرات بهذا الشكل :



- من المجموعة Color Correction قم باختيار Level

- بالسحب والإفلات للماوس قم بسحب هذا التاثير وقم بوضعه فوق الطبقة العلوية التي سنقوم بتفتيحها
- سوف تظهر لديك نافذة التعديل الخاصة بهذا التأثير وستبدو كما في الشكل التالي :



1- لزيادة نسبة الإضاءة للشكل المحدد وعند تحريكها بنسب وبقيم عالية سوف تقوم بإظهار تشويه على الشكل الذي قمت بالتأثير عليه وتستطيع العمل عليها عن طريق الضغط عليها بزر الماوس الأيسر مع الإستمرار ومن ثم تحريك السهم المشار إليه في الصورة نحو اليسار

2- لزيادة نسبة ضئيلة من الإضاءة في الشكل وزيادة نسبة اللون الأبيض بالشكل ونستطيع ان نصف هذا الخيار بانه زيادة الإضاءة للمناطق معتدلة الإضاءة وتستطيع العمل عليها عن طريق الضغط عليها بزر الماوس الأيسر مع الإستمرار ومن ثم تحريك السهم المشار إليه في الصورة نحو اليسار للتفتيح وإلى اليمن للتعتيم .

3- لتعتيم الشكل ويجب عند التعمل معها القيام بتعتيم الشكل ولكن بنسب بسيطة وذلك لأنه عند زيادة التعتيم بالشكل سيبدو الشكل الذي قمت بتعتيمه وكأنه قد تم حرقه وتستطيع العمل بها عن طريق الضغط بالزر الأيسر للماوس ومن ثم سحب السهم المشار إليه بالشكل نحو اليمين ليقوم البرنامج تلقائياً بتعتيم المنطقة او الطبقة المحددة من الشكل .

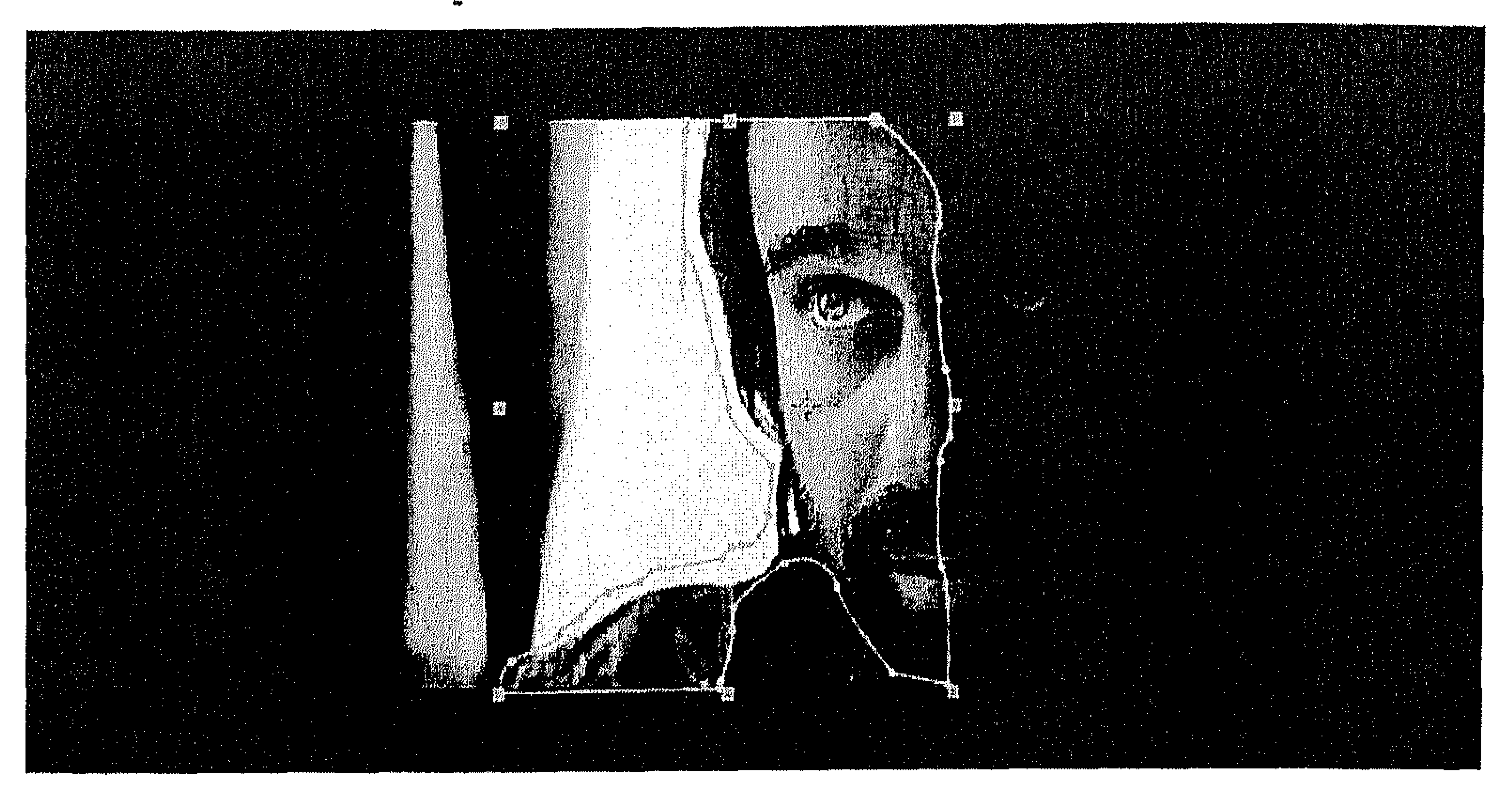
4- لزيادة نسبة اللون الأسود بالصورة وتستطيع العمل عليها كسابقاتها بالضغط والسحب نحو اليسار

5- لزيادة نسبة اللون الأبيض بالصورة وتستطيع التعامل معها من خلال الضغط والسحب نحو اليمين

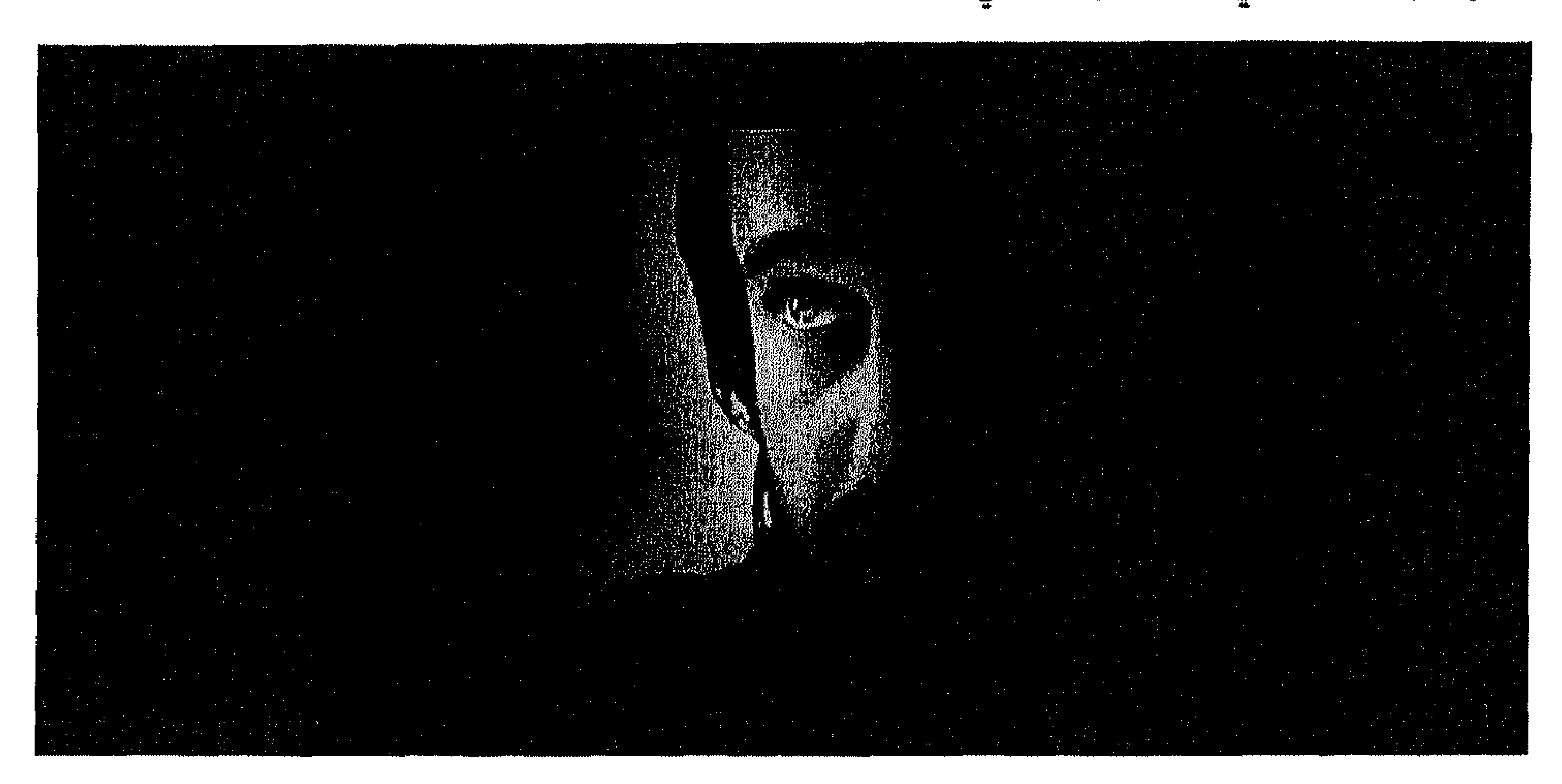
6- تستطيع من هنا تحديد قيم رقمية لتفتيح وإضاءة الشكل او الطبقة المراد التعديل عليها .

وفي هذا التطبيق سوف أقوم بالتعديل على الخيار الذي أشرت إليه سابقاً بالرقم 6 وزيادة القيمة الرقمية عن طريق الضغط بزر الماوس الأيسر فوق الرقم ومن ثم تحريك الماوس لليمين للزيادة ولليسار للتقليل .

سأقوم بتطبيق هذا التأثير مرتين أحدهما على الطبقة العلوية للتفتيح والآخر للسفلية للتعتيم وسابدأ بالطبقة العلوية حتى تظهر صورة الممثل لدي بهذا الشكل :



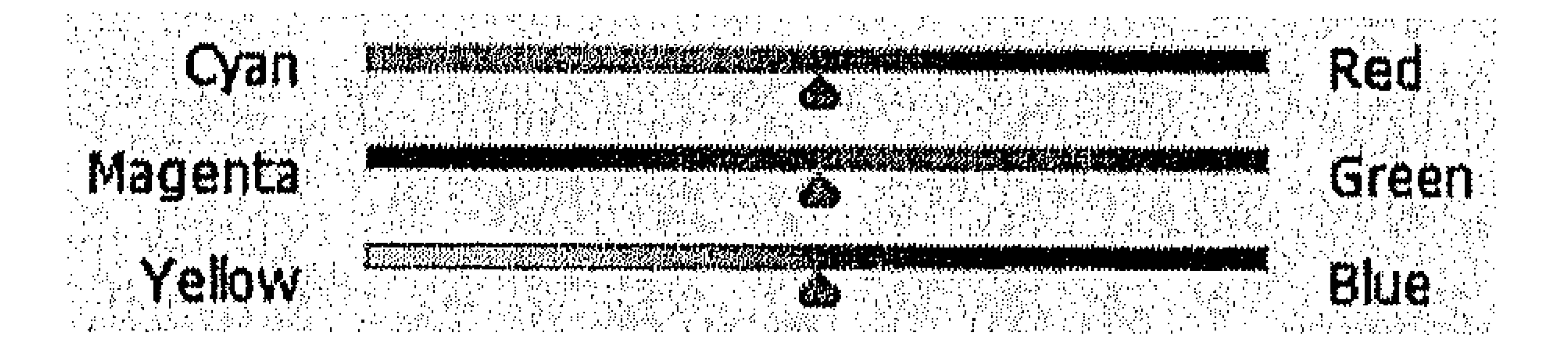
أما الآن سأقوم بتكرار ما قمنا به سابقاً ولكن لتعتيم الطبقة السفلية لتظهر نتيجة التركيبة كما في الشكل التالي :



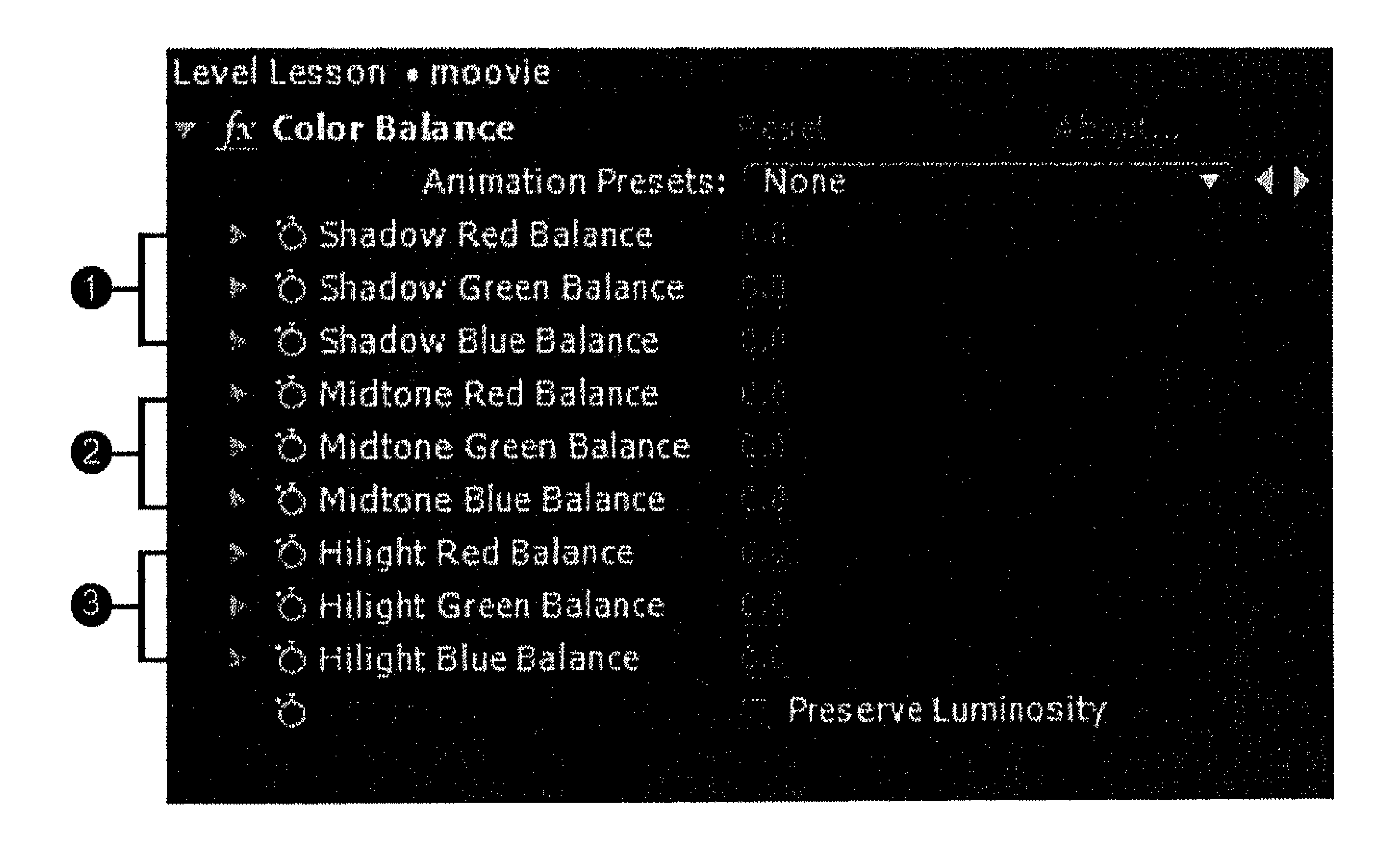
....

Color Balance -

يستخدم هذا التأثير للتعديل على الالوان ولمعالجتها وذلك عن طريق الزيادة والتقليل لنسب معينة من الألوان حسب ما يراه محرر هذا الفيديو والذي يقوم بالعمل على البرنامج . وكما تحدثنا سابقاً فإن البرنامج سوف يعطيك مجموعة من قوائم اللون والتي سوف تقوم بزيادة او تقليل نسبة اللون فيها وطريقة العمل بها كسابقتها وقبل أن نبدا بشرح هذا التأثير الخاص بمعالجة وتعديل الألوان سأذكرك بأنه لدينا 3 قنوات وهذه القنوات تقوم بإعطائك اللون وعكسه كما في الشكل التالي



أما الآن فقم بكتابة إسم التأثير بداخل قائمة Effect & Preset ومنها قم باختيار Color-balance وقم بسحبه ووضعه فوق الطبقة المراد العمل عليها ليقوم البرنامج بإظهار قائمة التعديل على التأثير والتي ستبدو لك كما في الشكل التالي :



لاحظ وجود كل قناة لونية ثلاث مرات في هذه القائمة وبجانبها نبرة مختلفة ففي البداية قام بوضع ثلاث قنوات القناة الاولى المشار إليها بالرقم 1 فهي النبرة المنخفضة أو المناطق المعتمة Shadow فعند التعديل عليها سوف يقوم البرنامج بتركيز هذا التعديل في المناطق المعتمة بالملف الذي تقوم بالعمل عليه اما في الوسط المشار إليه بالرقم 2 فهي النبرة المتوسطة Midtone والتي سوف يقوم البرنامج بتوزيع التعديل الذي تقوم عليه بالقنوات بشكل

متساوي أما النبرة المشار إليها بالرقم 3 فهي نبرة الإضاءة العالية او المناطق ذات اللون الفاتح والواضح Hilight والتي سيقوم البرنامج تلقائيا عند التعديل على إحدى قنوات اللون الثلاث بتوزيع هذا التعديل على المناطق الفاتحة بشكل اكبر منه في النبرة المنخفضة .

تطبيق للتدريب

قم بفتح ملف فيديو ووضعه داخل تركيبة جديدة ، وكما فعلنا في التطبيق السابق قم بتكرار الطبقة وقم بتحديد جزء محدد لتقوم بالتعديل على إضاءته وقم بزيادة نسبة اللونين الأحمر والأصفر ولاحظ بأن اللون الأصفر ناتج عن تقليل نسبة اللون الأزرق لتظهر لديك الصورة وكأنك قد قمت بتسليط ضوء عليها .

ملاحظة مهمة :

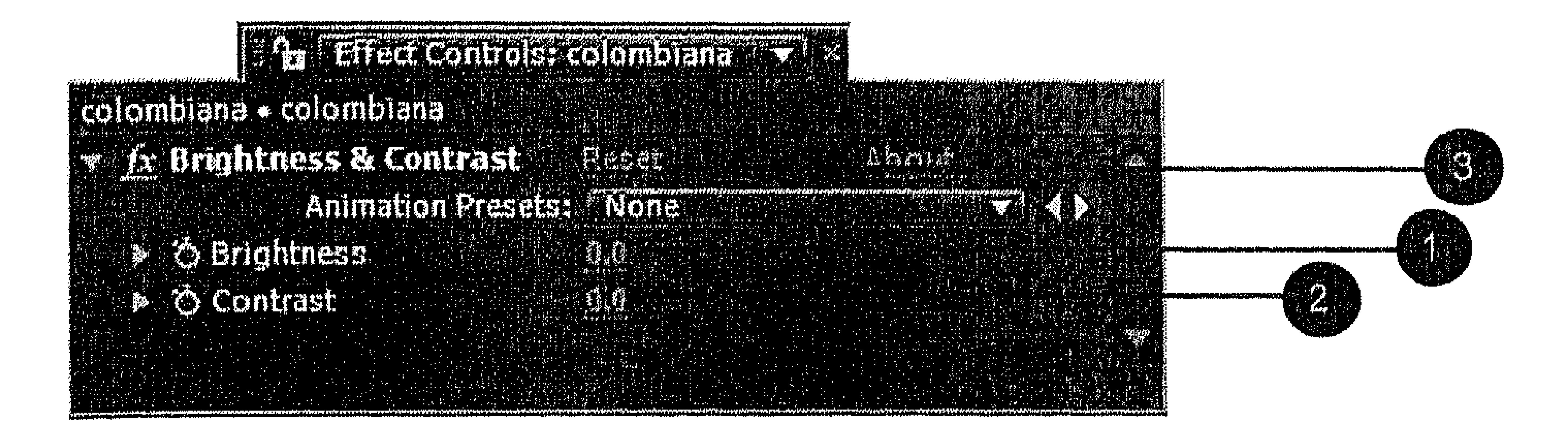
تستطيع تطبيق أكثر من تأثير على نفس الطبقة وذلك بالطرق التي تعلمتها سابقاً وستجد نوافذ التعديل بخصائص هذه التأثيرات قد قام البرنامج بترتيبها فوق بعضها البعض في قائمة التعديل على خصائص التأثيرات .

Brightness & Contrast-

يتيح لك هذا التأثير التعديل على ألوان الملف الذي تقوم بالعمل عليه من زيادة حدة اللون وتعديل الإضاءة فيه ويقوم هذا التأثير تحديداً بزيادة تفتيح المناطق الفاتحة وزيادة التعتيم في المناطق المعتمة وهنا سوف نقوم باستخدام هذا التأثير على اللقطة التالية



وتستطيع العمل على هذا التأثير بكتابة إسمه بداخل نافذة التأثيرات Effect & Preset ومن ثم سحبه وإدراجه فوق الطبقة التي تريد تفعيله فوقها لتظهر لك نافذة تعديل التأثير كما يلي



1- من هذا الخيار سوف تتمكن من زيادة قيمة الحدة لألوان الصورة وتستطيع القيام بذلك عن الضغط مرة واحدة فوق القيمة الرقمية ومن ثم كتابة القيمة التي تريد وبعد ذلك قم بالضغط على Enter من الكيبورد ليقوم البرنامج بتفعيل التعديل على قيمة الحدة التي قمت بوضعها. وتستطيع القيام بذلك عن طريق الضغط فوق القيمة الرقمية بزر الماوس الأيسر ومن ثم تحريك الماوس يميناً ويساراً

2- ستتمكن من هذا الخيار من زيادة الإضاءة ونسبة اللون الأبيض أو تقليلها بالصورة ليقوم كما فعلنا بالخيار السابق

3- عند التلاعب بقيم الحدة والإضاءة ولم تحصل على النتيجة المطلوبة قم بالضغط على هذا الخيار ليقوم البرنامج بإرجاع الإعدادات الإفتراضية للحدة والإضاءة .

تطبيق عملي

-قم بفتح ملف فيديو كالذي قمت بفتحه سابقاً وقم بوضعه بتركيبة بنفس خصائصه وقم بزيادة حدة اللون فيه باستخدام التاثير الذي قمنا بشرحه لتحصل على نتيجة مشابهة لما في المثال التالي :

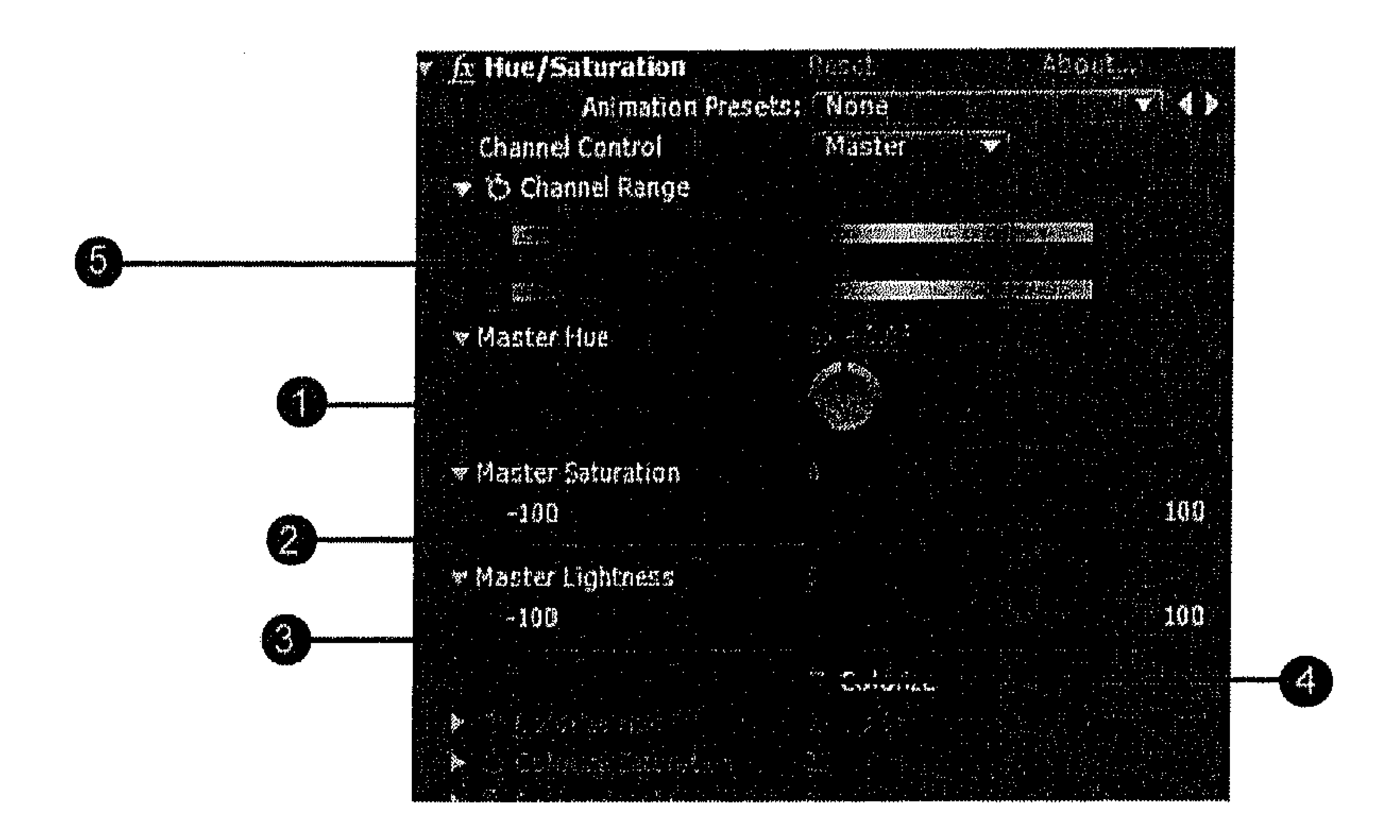


Hue/Saturation

يمكنك هذا التأثير من تغيير صبغة اللون الخاصة بالملف الذي تعمل عليه وسوف تتمكن أيضاً من التعديل في قيمة إشباع الصورة باللون وتلوين الصورة أيضاً بلون واحد .

- قم بفتح ملف فيديو وقم بوضعه داخل تركيبة جديدة بنفس إعدادات الملف الذي قمت بفتحه

- قم الآن بداخل نافذة التأثيرات بكتابة Hue/Saturation وقم بسحب هذا التأثير فوق الملف الذي تريد العمل عليه لتظهر لديك نافذة التعديل الخاصة بالتأثير كما في الشكل التالي :



1- عند الإمساك بالمقبض الموجود بمنتصف الدائرة المشار إليها سوف تبدأ بالتحكم بتغيير صبغة اللون الخاصة بالشكل. قم مع الإستمرار بالضغط على زر الماوس الأيسر بتحريك الماوس يميناً ويساراً لتقوم بجعل المقبض يدور ولاحظ الإختلاف في الشريط اللوني المشار إليه بالرقم 5

2- سوف تستطيع من هذا الخيار من تغيير قيمة إشباع الصورة التي أمامك باللون فتستطيع الضغط على المؤشر الموجود بمنتصف الشريط ومن ثم تحريكه إلى اليمين لزيادة إشباع الصورة باللون وعند تحريك هذا المؤشر لليسار سوف يقوم بتقليل إشباع الصورة باللون وسحبه منها حتى في نهاية الشريط يصبح لديك صورة باللونين الأبيض والأسود فقط

3- لتغيير وتعديل قيمة ونسبة الإضاءة بالصورة ومنها تستطيع التفتيح والتعتيم لكن بدرجات بسيطة

4- إعادة تلوين الصورة بلون واحد فقط تستطيع تغييرة من الخيار المشار إليه بالرقم 1 وتستطيع التعديل على نسبة إشباع الصورة به من خلال الخيار المشار إليه بالرقم 2

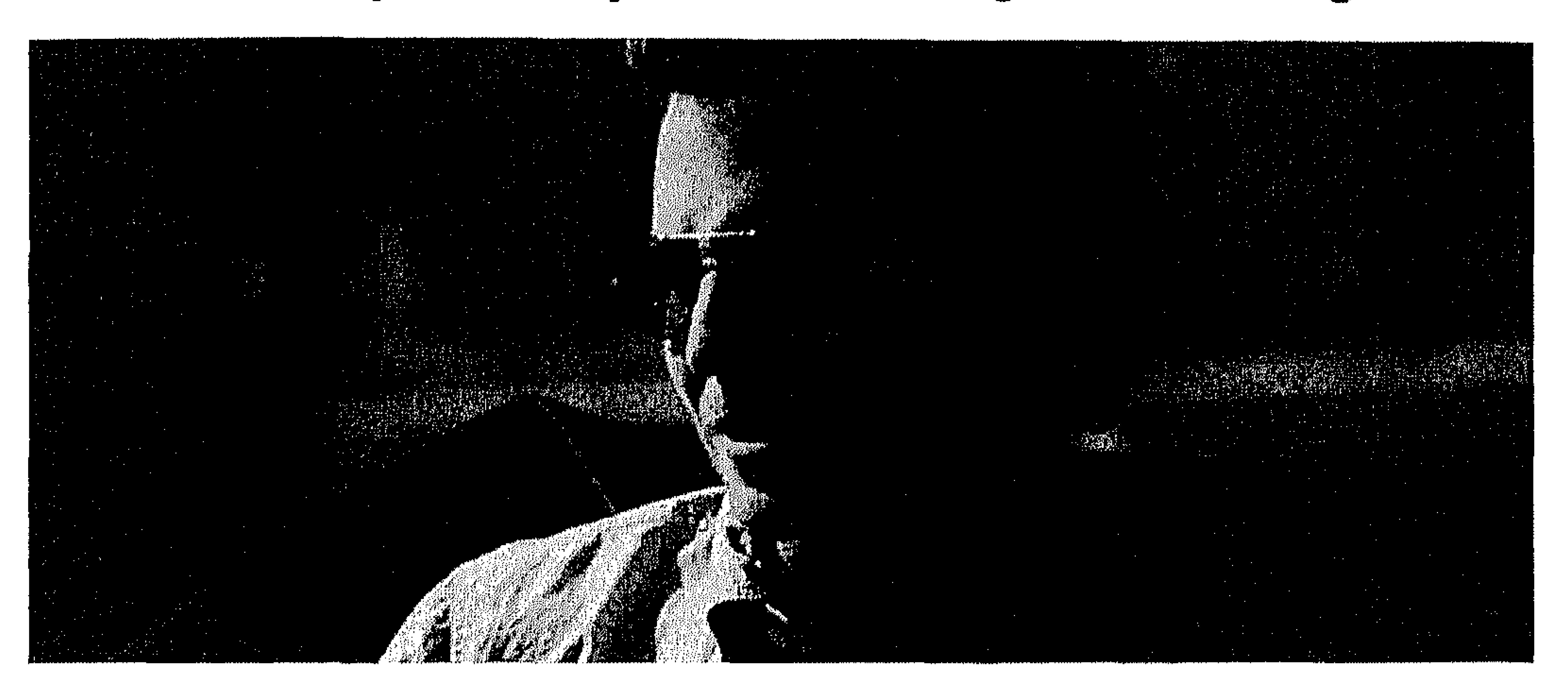
5- سوف تتمكن من مشاهدة صبغة اللون وهي تقوم بالتغير من لون لآخر ففي بداية الأمر سيكون الشريطين متشابهان وعند التعديل سوف يقوم أحدهما بالتحول إلى الألوان التي سوف تصبح الصورة عليها .

Curves

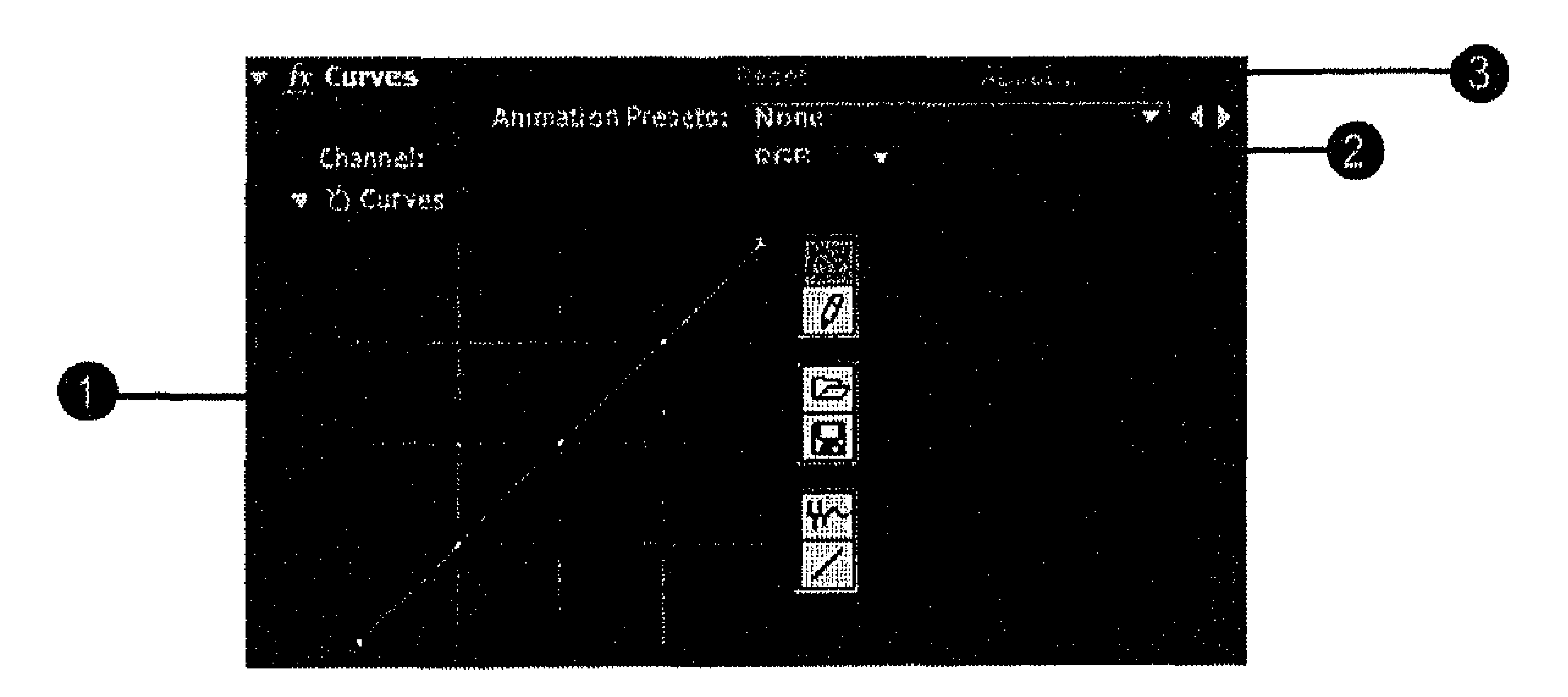
سوف تقوم الآن بتفتيح وتعتيم الصورة وذلك من خلال المنحنى الخاص بالملف الذي تعمل عليه فهنا سوف يقوم البرنامج بالتعديل على ألوان الملف ولكن بطريقة سلسة وناعمة جداً وستتمكن أيضاً من معالجة ألوان الصورة عبر زيادة نسبة لون أو عكسه كما تحدثنا سابقاً .

تطبيق عملي :

- بالبدء بفتح تركيبة جديدة ووضع ملف فيديو بها كما في الشكل التالي :



- قم الآن بكتابة إسم التأثير Curves في نافذة التأثيرات Effect & Presets وقم بسحب التأثير فوق الملف لتظهر لك نافذة تعديل خصائص التأثير :



1- في هذه المساحة سوف تقوم بتغيير الخط المنحني ليقوم بالتعديل بنسبة التفتيح والتعتيم بالصورة وذلك عن طريق الضغط بمنتصف هذا الخط ومن ثم تحريكه نحو إحدى الجهات ولاحظ النتيجة

2- من هنا سوف تقوم بتحديد إحدى القنوت التي تحدثنا عنها سابقاً لتقوم بالتعديل على نسبة لون معين وليس درجة الإضاءة

3- لإعادة الإعدادات الخاصة بالتأثير للحالة الأصلية .

وهذه أمثلة لتغيير المنحنى الخاص بالطبقة





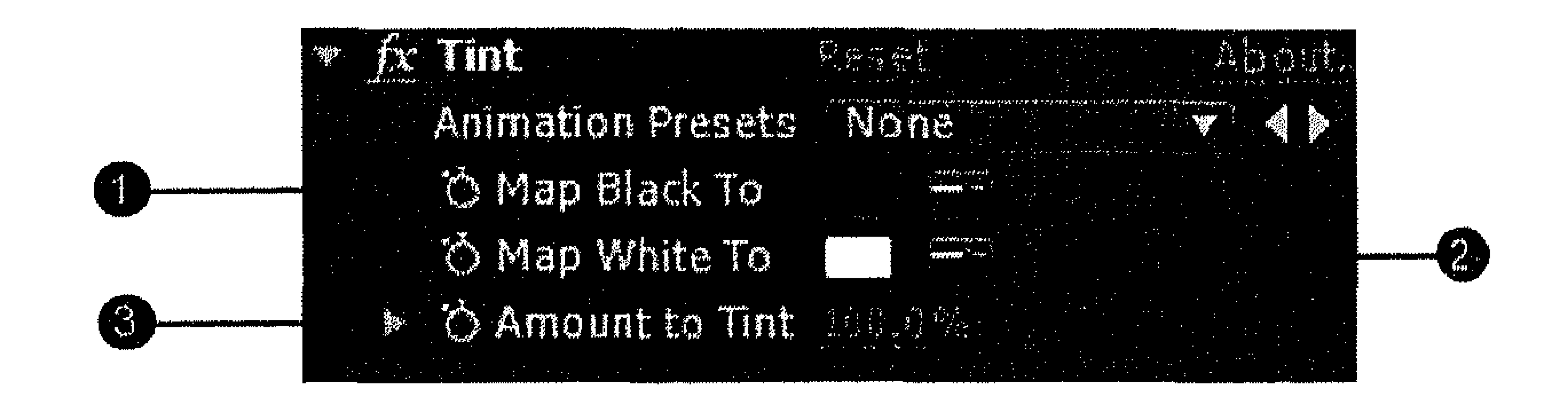




Tint -

لديك مجموعة كبيرة من الألوان داخل الملف الذي تقوم بالعمل عليه وهذا التأثير سوف يساعدك على إعادة تلوين الصورة بلونين فقط وتدرجاتهما فعند استخدامه على صورة سوف يمكنك هذا التأثير من اختيار لونين ليقوم بإعادة تلوين الصورة بهم فمثلا لو قمت باستخدام اللونين الأحمر والأصفر سوف يقوم البرنامج بتلوين المناطق عالية الإضاءة باللون الأصفر والمناطق المعتمة بالأحمر وما بين ذلك سوف يقوم بتلوينه بتدرجات اللون البرتقالي .

وستبدو لك نافذة التعديل الخاصة بالتأثير كما يلي :



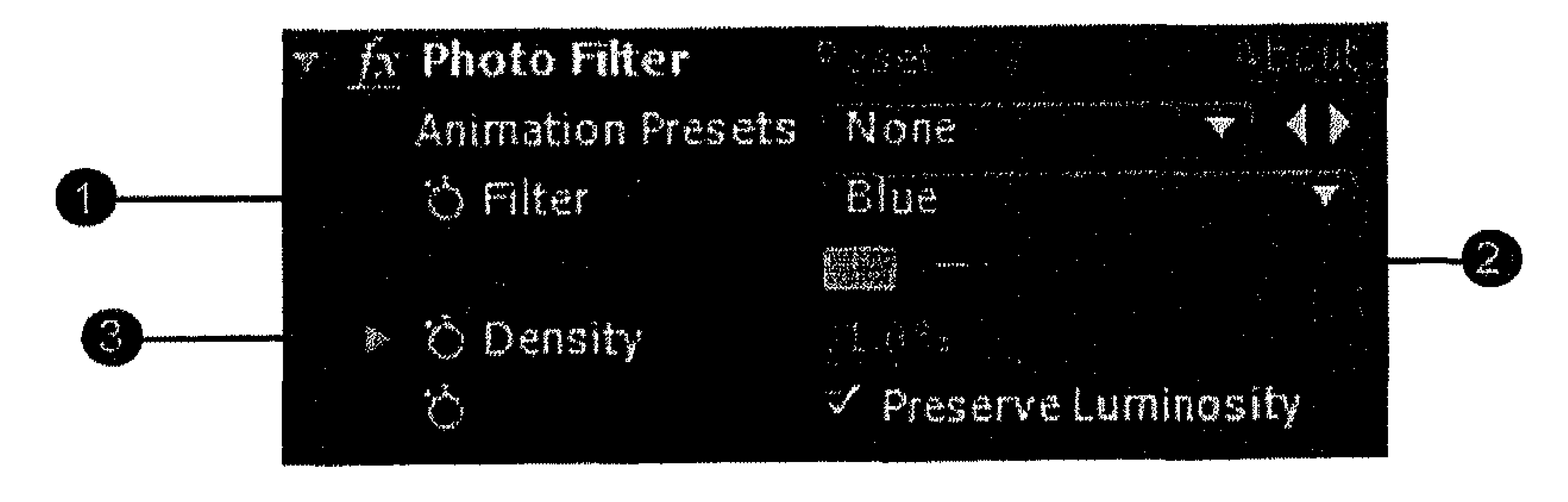
1- اختيار اللون للمساحات المعتمة . قم بالضغط على المربع باللون الأسود ومن نافذة اختيار الألوان قم باختيار اللون الذي تريد أن يقوم البرنامج بتلوين المناطق المعتمة به ولاحظ بأنه يمكنك تسجيل إعادة التلوين للشكل أو الطبقة التي تعمل عليها .

2- اختيار اللون للمساحات الفاتحة . قم بالضغط على المربع باللون الأبض ومن نافذة اختيار الألوان قم باختيار اللون الذي تريد أن يقوم البرنامج بتلوين المناطق العالية الإضاءة به .

3- شفافية التلوين ومقدار تأثيره على الملف الذي تقوم بتطبيق هذا التأثير عليه

Photo Filter -

سيمكنك هذا التأثير من إدخال لون إلى الملف الذي تقوم بالعمل عليه ولكن بطريقة سلسة وناعمة جداً لتقوم بتغيير إنطباع الناظر إلى الصورة فتستطيع الإختيار ما بين الألوان الحارة والباردة في تركيبتك الخاصة وعند استخدام هذا التأثير ستبدو نافذة التعديل في خصائصه كالآتي



1- من هذه القائمة يعطيك البرنامج عدة خيارات جاهزة لتقوم بوضعها فوق الملف الخاص بك ومن ثم التعديل عليها فمنها الفلاتر الباردة والتي تختص بإعطاء درجات من اللونين الأخضر والأزرق بالصورة والحارة والتي تقوم بإضافة اللونين الأحمر والأصفر وغيرها

2- من هذا الخيار سوف تستطيع انتقاء اللون الذي تريد تفعيله فوق الطبقة التي تقوم بالعمل عليها بالضغط بمنتصف المربع باللون الرصاصي ومن ثم القيام باختيار اللون الذي تريد إضافته للصورة من نافذة انتقاء الألوان التي تحدثنا عنها في فصل سابق من هذا الكتاب .

3- مقدار شفافية أو تأثير هذا اللون على الصورة أو الفيديو الذي قمت بتطبيق هذا التأثير عليه .

ملاحظة مهمة :

هذه ليست جميع التأثيرات الخاصة بمعالجة ألوان الصورة ولكني قمت بشرح أهم هذه التأثيرات والتي سوف تقوم باستعمالها بكثرة بالتراكيب الخاصة بك .وتستطيع الوصول إلى هذه التأثيرات وغيرها عن طريق الذهاب لشريط الأوامر ومنه قم باختيار التالي

Effect > Color Correction

الآن باستطاعتك أن تقوم بتجريب هذه التأثيرات ومعرفة استخداماتها .

....

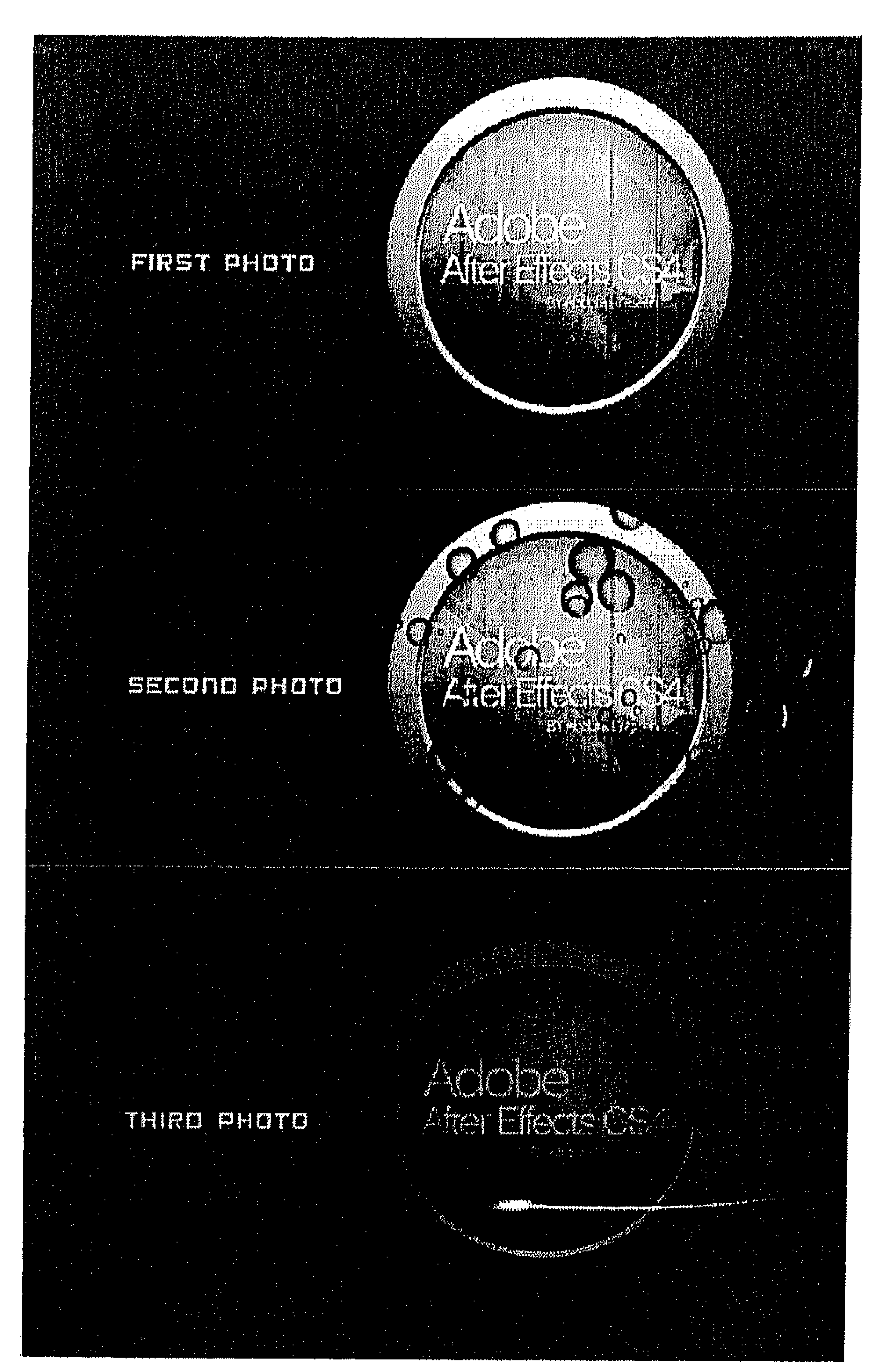
Adobe After Effects CS6 Chapter 20

Special Effect you can use it in your composition to make it more creative

تأثيرات مميزة تضيف على مشروعك لمسة جميلة

تأثيرات خاصة بإمكانك استخدامها في مشاريعك لتبدع أكثر

مقدمة :



عند العمل ببرنامج الأفتر إفيكت سوف تستطيع الوصول إلى نتائج مبهرة ومميزة بوقت قصير وذلك لما يشتمل عليه البرنامج من مجموعة كاملة من الأدوات والتأثيرات وقوائم التعديل وغيرها والتي تواكب العقل المبدع في تطبيق أفكاره وإبداعه لتحويلها لصورة تستطيع مشاهدتها.

وكما تحدثت في بداية هذا الكتاب عن المجالات التي سوف تستخدم بها هذا البرنامج الرائع فسوف أقوم بإعطائك أمثلة بسيطة لإمكانية هذا البرنامج في عمل المقدمات والمؤثرات البصرية وتعامله مع المساحات المفتوحة ثلاثية البعد ومحاكاته للواقع. انظر إلى الصور التي قمت بعرضها في هذه الصفحة وقارن بينها وستجد بأن الصورة الأولى هي لقطة مأخوذة من مشهد عادي جدا تستطيع القيام بمثله في أي برنامج آخر أما في الصورة الثانية فقد قمت بصنع تأثير الفقاعات والذي يحاكي الأبعاد الثنائية للمساحة التي تم وضعه بها ولكن مايميز هذا التأثير الإنعكاس Reflection الموجود على أسطح هذه الأشكال وهذه أحد ميزات برنامج الأفتر إفيكت بحيث أنه عند الضغط على خاصية معينة سوف يقوم البرنامج بالتعامل مع العناصر الموجودة بداخله وكأنها عناصر في العالم الحقيقي .أما الآن قم بالنظر إلى الصورة الثالثة وستجد بأنني قمت بوضع إضاءة متحركة تدور حول هذا الشعار البسيط وتؤدي حركة هذه الإضاءة إلى تغيير موقع الظل الساقط عن الشكل وتتفاعل هذه الإضاءة أيضاً مع الشعار الذي قمت بوضعه لتقوم بتوزيع الإضاءة حسب عمق أجزاء الشكل الموجود ولاحظ أيضاً بنفس الشكل كيفية توزيع الإضاءة على أرضية المشهد فكلما قمت باستخدام تأثيرات البرنامج وقمت بالتدرب عليها سوف تحصل على نتائج واقعية وجميلة بنفس الوقت .

في هذا الفصل سوف أقوم بشرح مجموعة مهمة من التأثيرات والتي سوف تستفيد منها في العمل بالمونتاج التلفزيوني عن طريق تطبيق هذه الدروس عملياً لكي تستطيع أن تجربها لديك .وجميع التأثيرات التي سوف نستخدمها في هذا الفصل سوف تستطيع الوصول إليها بطريقتين

الأولى - بكتابة إسم التأثير بنافذة التأثيرات Effect & Presets

الثانية - بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه اختيار Effect وقم بالبحث عن إسم التأثير

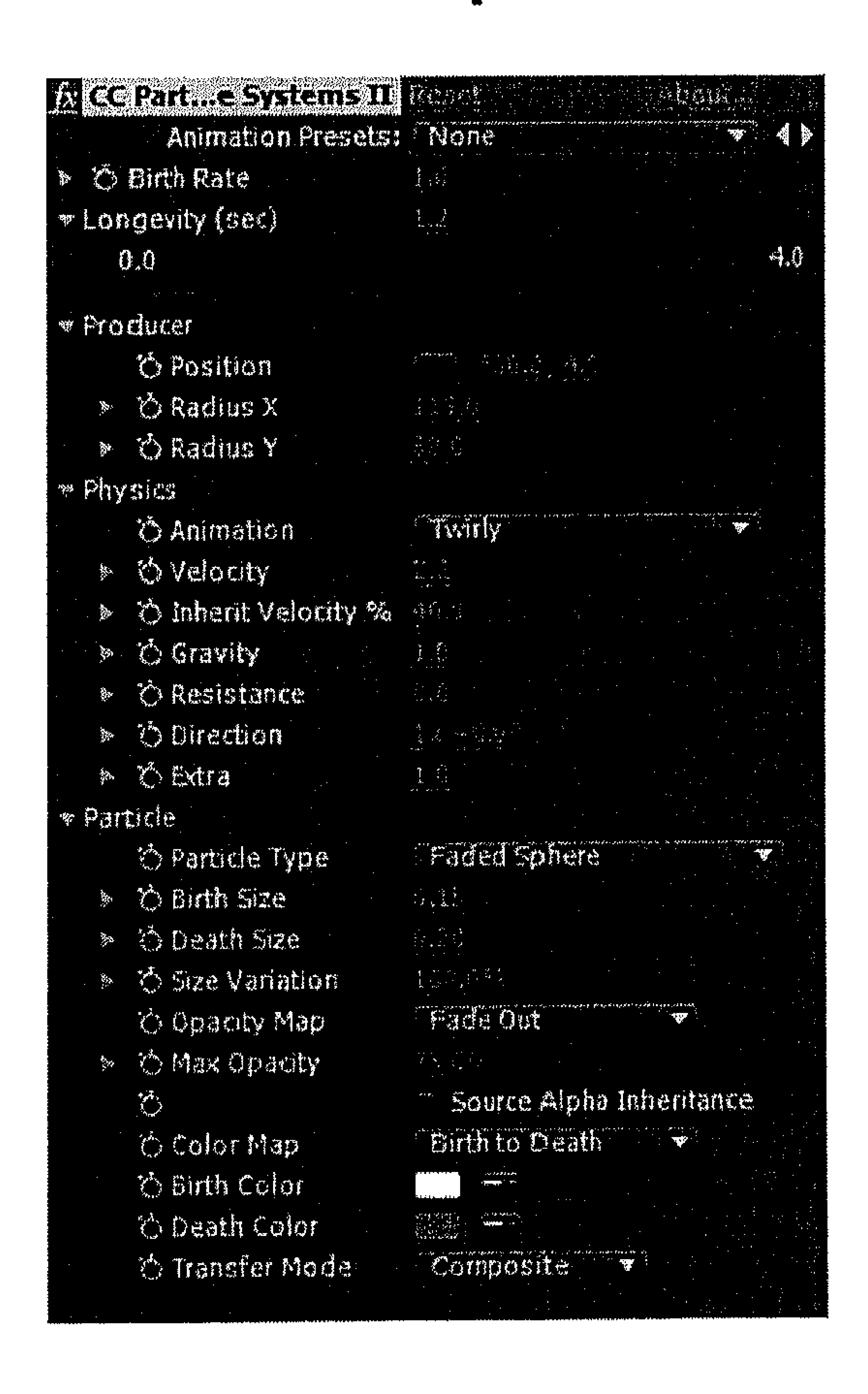
التطبيق الأول : CC Particle Systems II

يمكنك هذا التأثير من صنع الجزيئات بالتركيبة وذلك بخطوات معينة كالآتي

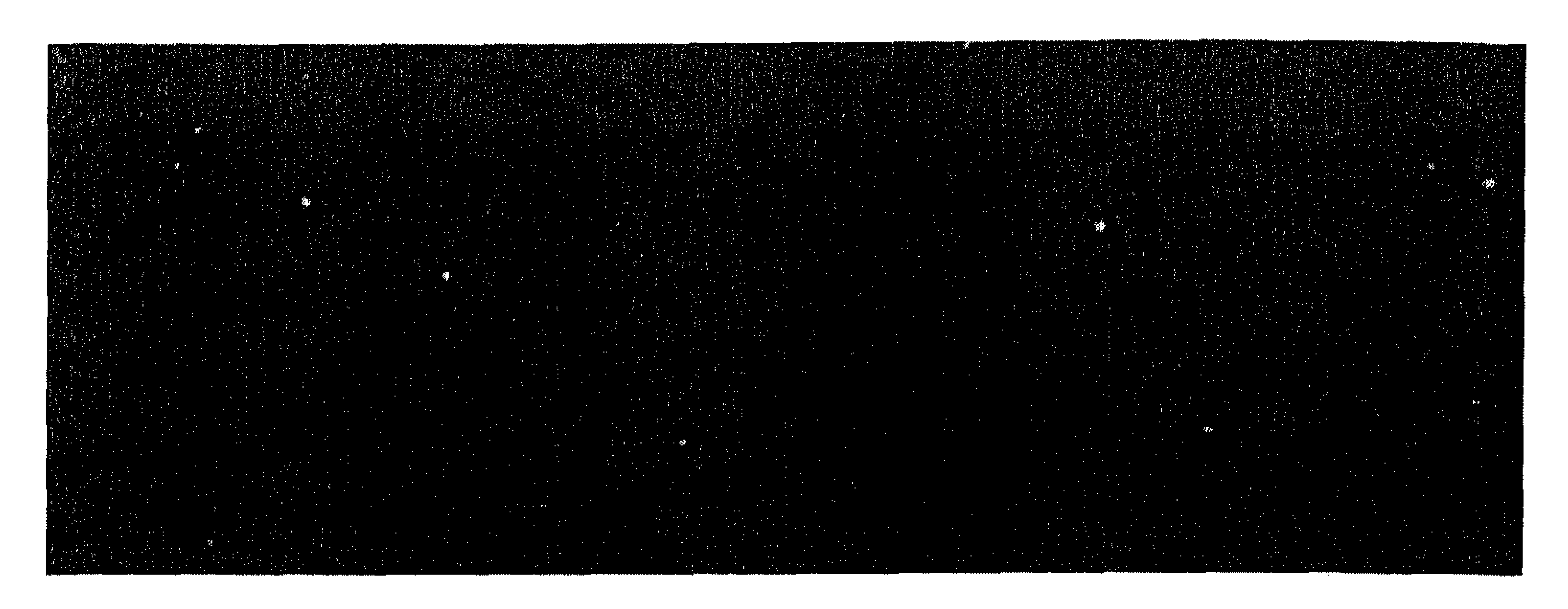
-قم بفتح تركيبة جديد بالإعدادات التي تريد

- قم بإضافة طبقة لون واحد solid جديدة بالضغط على Ctrl+Y من الكيبورد

- قم بوضع التأثير CC Particle Systems II فوق هذه الطبقة ومن قائمة تعديل الخاصة بالتأثير قم بإدخال التعديلات التالية وعند القيام بأي تعديل قم بالنظر إلى شاشة عرض التركيبة لترى التغييرات التي قمت بها :



قم الآن بتحريك المؤشر الزمني إلى منتصف وقت التركيبة ولاحظ النتيجة والتي سوف تبدو كما في الشكل التالي :



- تستطيع الآن إضافة بقية العناصر والطبقات التي تريد وضعها بالتركيبة لتكتمل وتصبح كما في الشكل التالي :



التطبيق الثاني : CC Bubbles

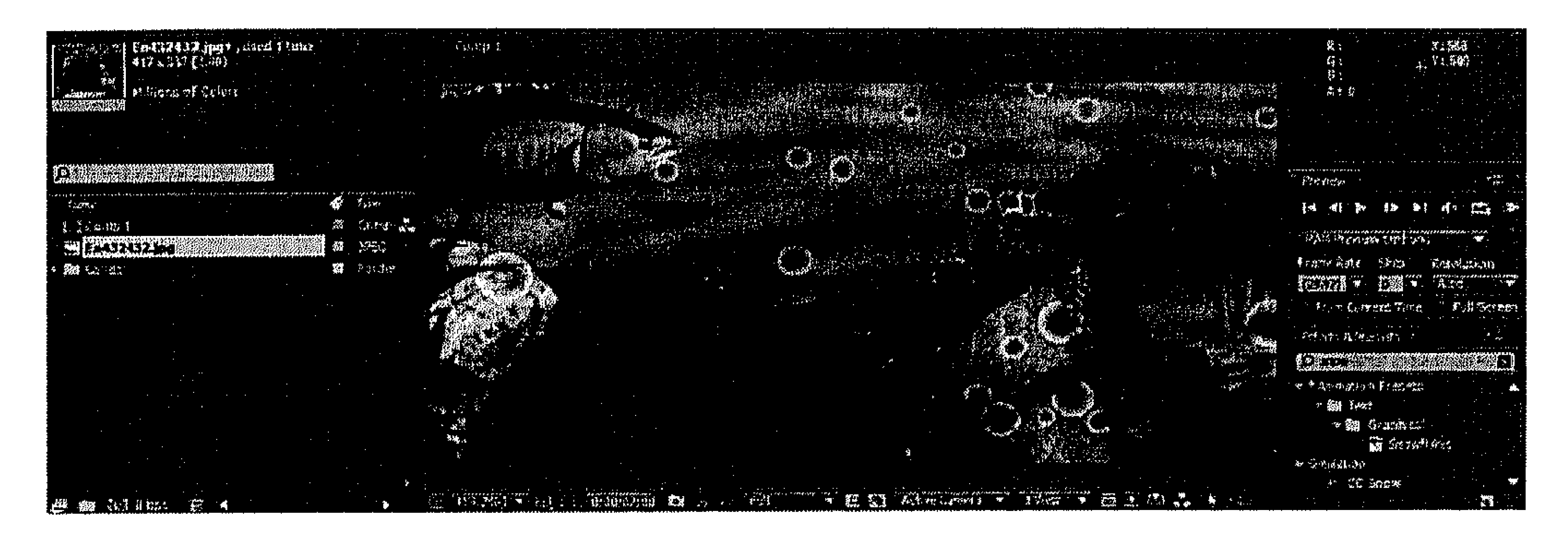
يمكنك هذا التأثير من صنع فقاعات كالتي تظهر بداخل المياه وذلك كالآتي

-قم بفتح تركيبة جديد بالإعدادات التي تريد وقم بوضع فيديو أو صورة لقاع البحر أو ما يشابهه

- قم بإضافة طبقة لون واحد solid جديدة بالضغط على Ctrl+Y من الكيبورد
- قم بتفعيل التأثير CC Bubbles على الطبقة التي قمت بفتحها
- عند ظهور نافذة التعديل الخاصة بالتأثير قم بوضع الإعدادات التالية :

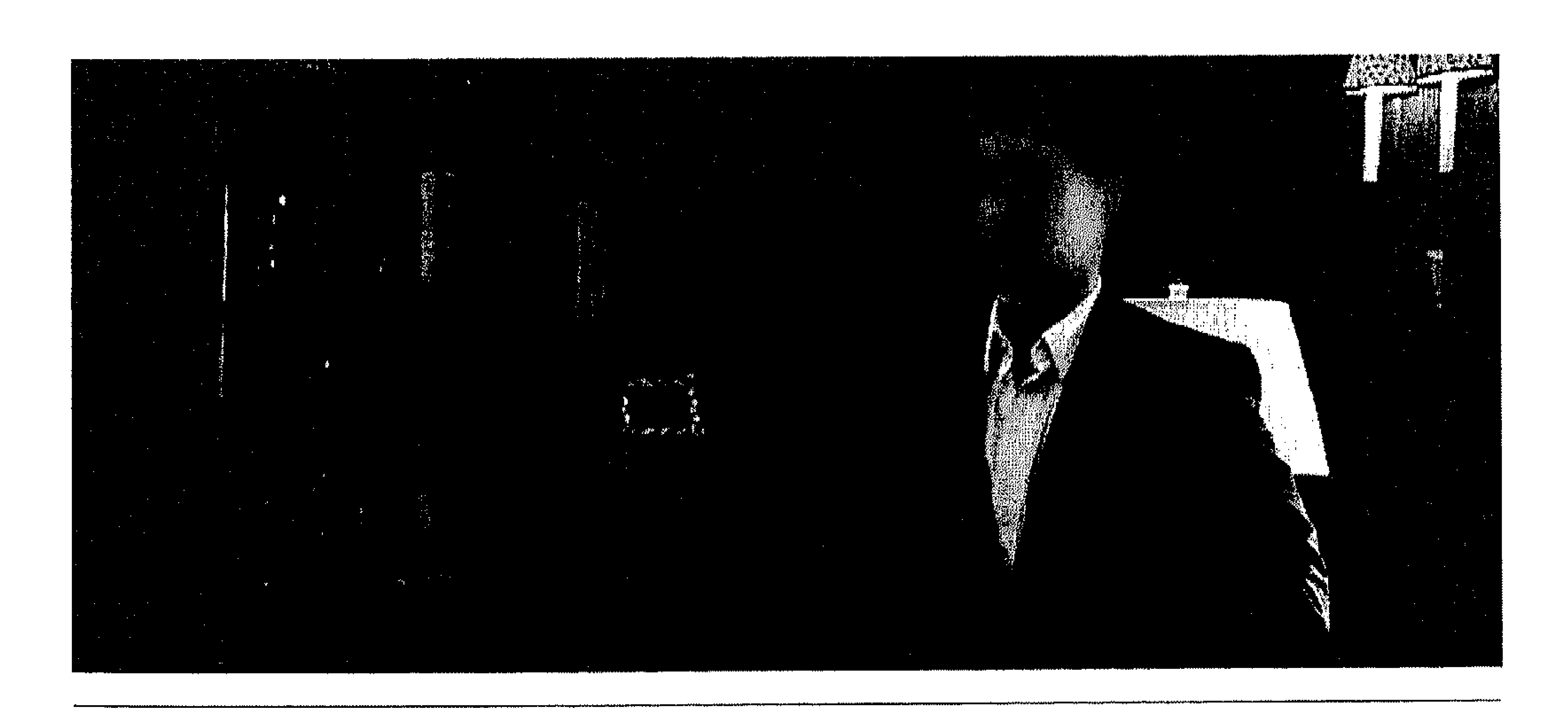
fx CC Bubbles	Reset	About...
Animation Presets:	None	
Bubble Amount	162	
Bubble Speed	1.6	
Wobble Amplitude	112.5	
Wobble Frequency	1.7	
Bubble Size	1.9	
Reflection Type	Metal	
Shading Type	Fade Inwards	

- قم بوضع الطبقة التي قمت بصنعها فوق جميع الطبقات وذلك بالضغط عليها بزر الماوس الأيسر ومن ثم سحبها من قائمة الطبقات إلى الأعلى لتبدو شاشة عرض التركيبة كما يلي :

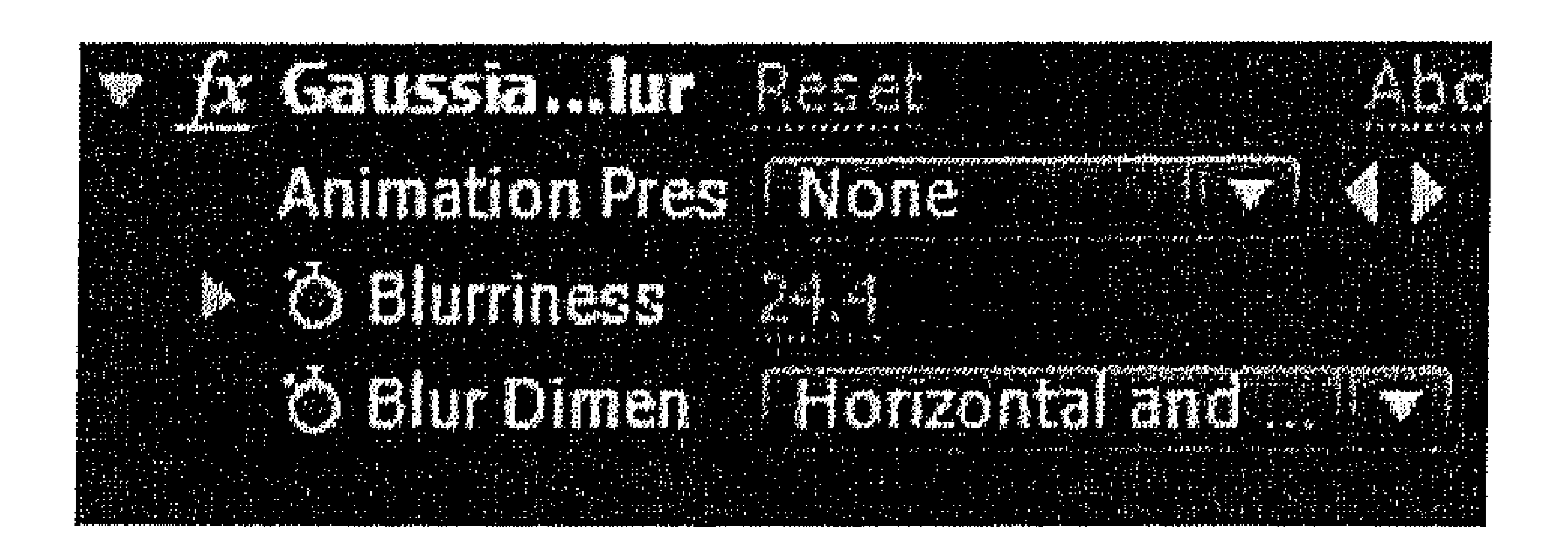


التطبيق الثالث : Gaussian Blur

قد لاحظت أحيانا عند عرض برامج معينة للقطات مصورة إخفاء أوجه بعض الشخصيات بها لغايات خاصة فتجد صورة الشخصية على حالتها الطبيعية لكن وجه هذه الشخصية مبلور نوعا ما كي لا تظهر التفاصيل الخاصة به كالمثال التالي



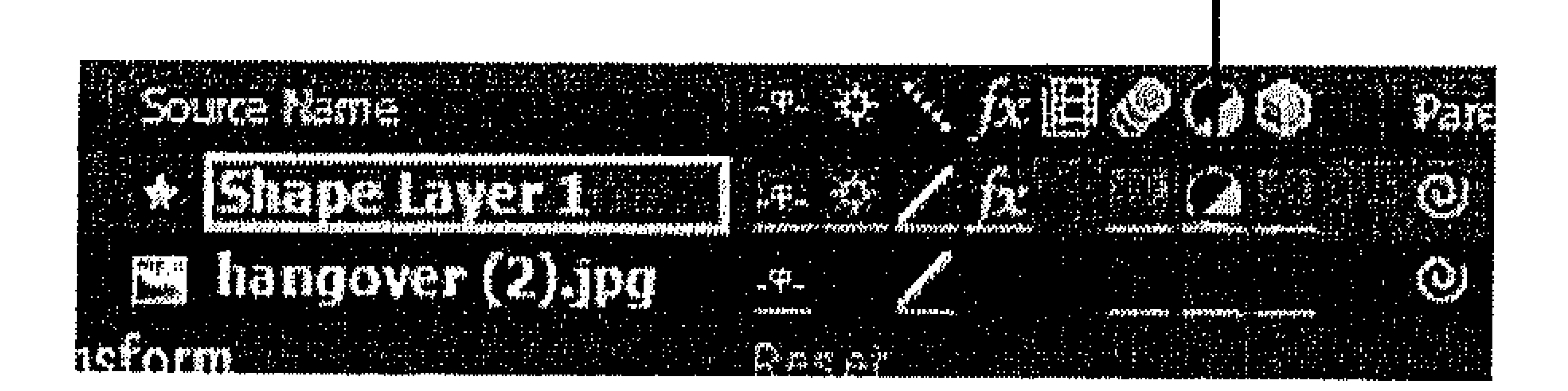
- قم بإضافة ملف الفيديو الذي تريد العمل عليه وإخفاء وجه الشخصية
- بالضغط على Ctrl+ D لتقوم بتكرار الطبقة التي قمت بإضافتها
- بتحديد الطبقة العلوية قم برسم قناع دائري حول وجه الشخصية التي تريد إخفاءه
- قم بتفعيل التأثير Gaussian Blue على الطبقة التي قمت بوضع القناع عليها
- عند ظهور نافذة التعديل الخاصة بالتأثير قم بوضع الإعدادات التالية :



التطبيق الرابع : Gaussian Blure & Adjustment Layer

سنقوم بما قمنا به سابقاً لكن هذه المرة باستخدام الطبقة المؤثرة

- قم بإضافة ملف الفيديو الذي تريد العمل عليه وإخفاء وجه الشخصية
- باستخدام أداة رسم الدائرة قم برسم دائرة فوق وجه الشخصية المراد إخفاءها
- استخدم التأثير Gaussian Blure بنفس الإعدادات التي استخدمناها سابقاً ولكن قم بتفعيله على الدائرة
- من قائمة الطبقات قم بتفعيل الطبقة المؤثرة Adjustment Layer لطبقة الدائرة كما في الشكل التالي :



ملاحظة مهمة

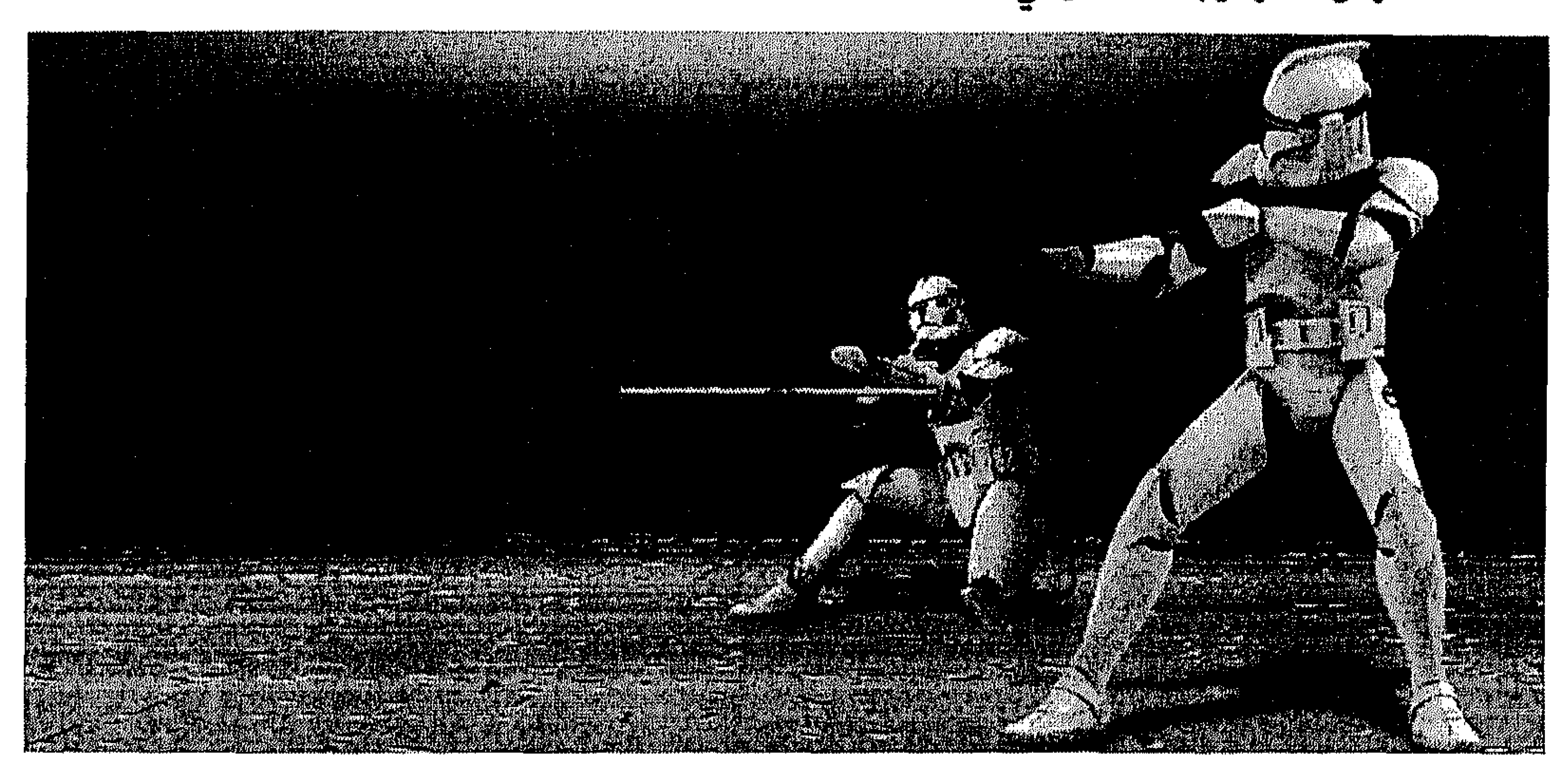
عندما تريد القيام برسم شكل دائري مثلاً باستخدام أداة رسم الدائرة قم بالضغط في أي مساحة فارغة قبل البدء بالرسم كي لايقوم البرنامج برسم هذه الدائرة وكأنها قناع على الطبقة التي قمت بنسيان الغاء التحديد عليها .

التطبيق الخامس : Beam

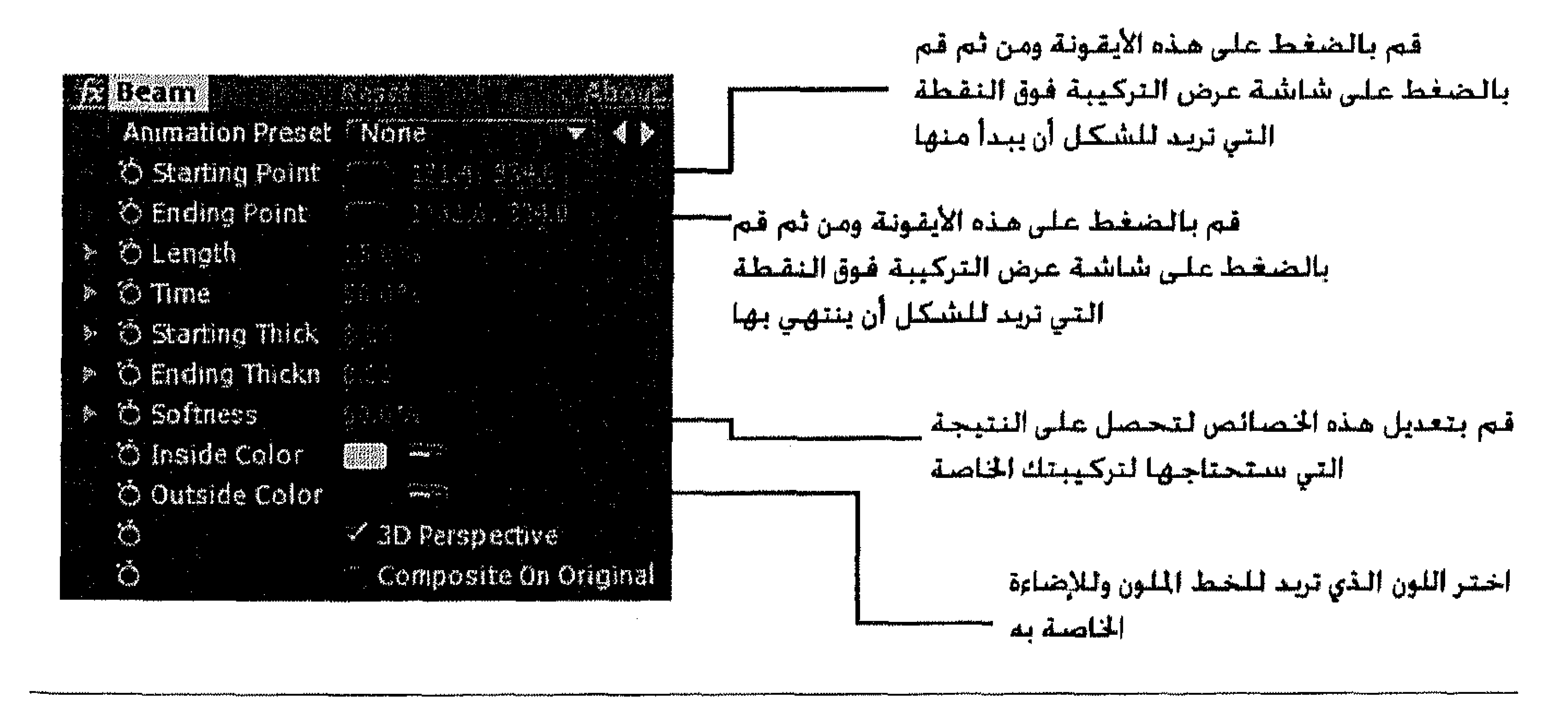
سأقوم بهذا الدرس بالقيام بصنع خط مضئ بسهولة باستخدام التأثير Beam لنحصل بالنهاية على ما يشبه السلاح المضئ والذي استخدم بكثرة في الفيلم العالمي Star Wars كما في الشكل التالي :



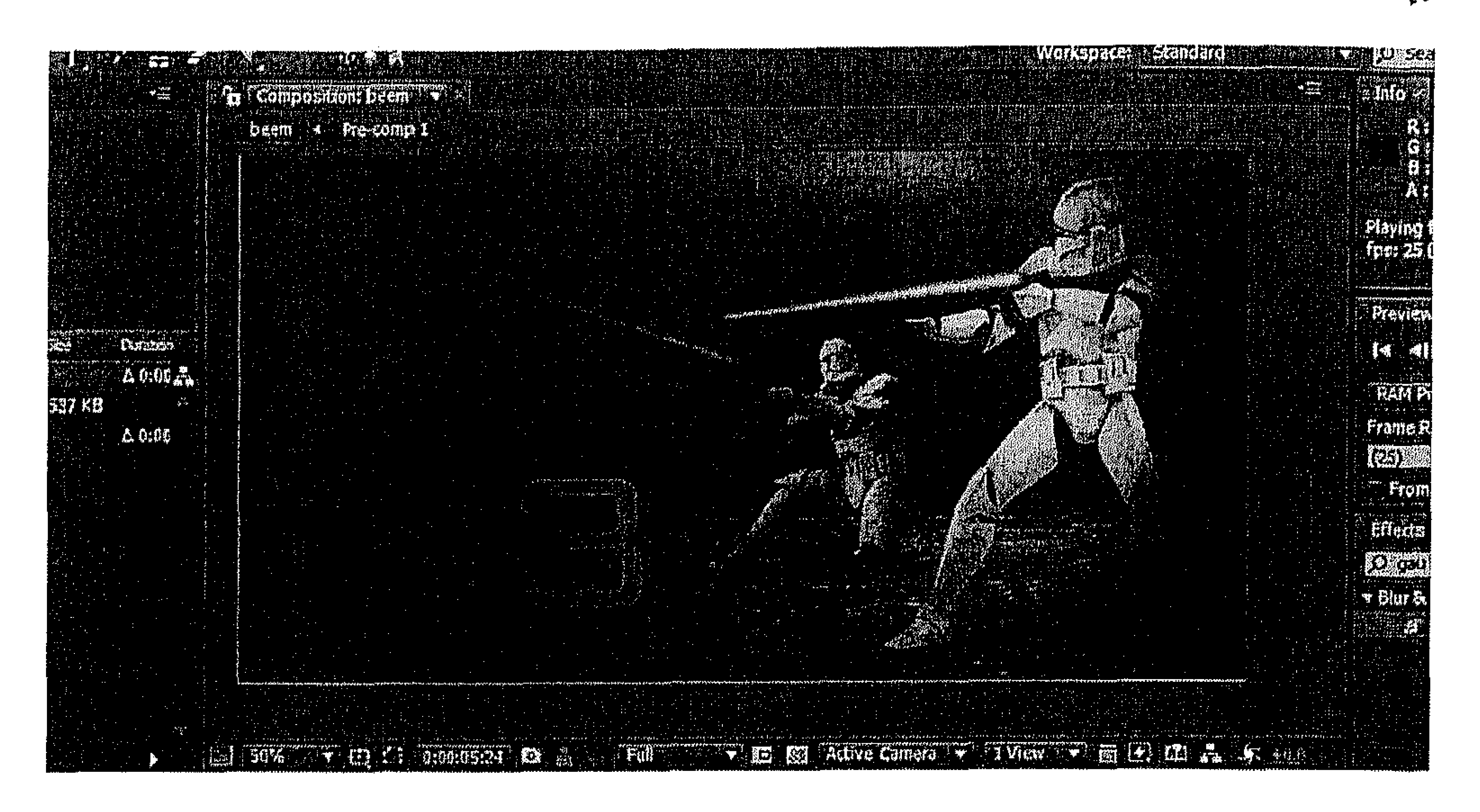
- قم بفتح تركيبة جديدة وقم بوضع الفيديو الذي سوف تقوم بالتطبيق عليه
- قم بفتح طبقة لون واحد جديدة بالضغط على Ctrl+Y من الكيبورد
- قم بإضافة التأثير Beam على الطبقة الجديدة التي قمت بفتحها لتظهر لديك شاشة عرض التركيبة كما يلي :



- من قائمة التعديل الخاصة بالتأثير Beam قم بالتعديل على الخصائص المشار إليها



قم بذلك حتى تحصل على النتيجة النهائية والتي سوف تبدو كما يلي بعد إضافة نص وإضاءة للتركيبة

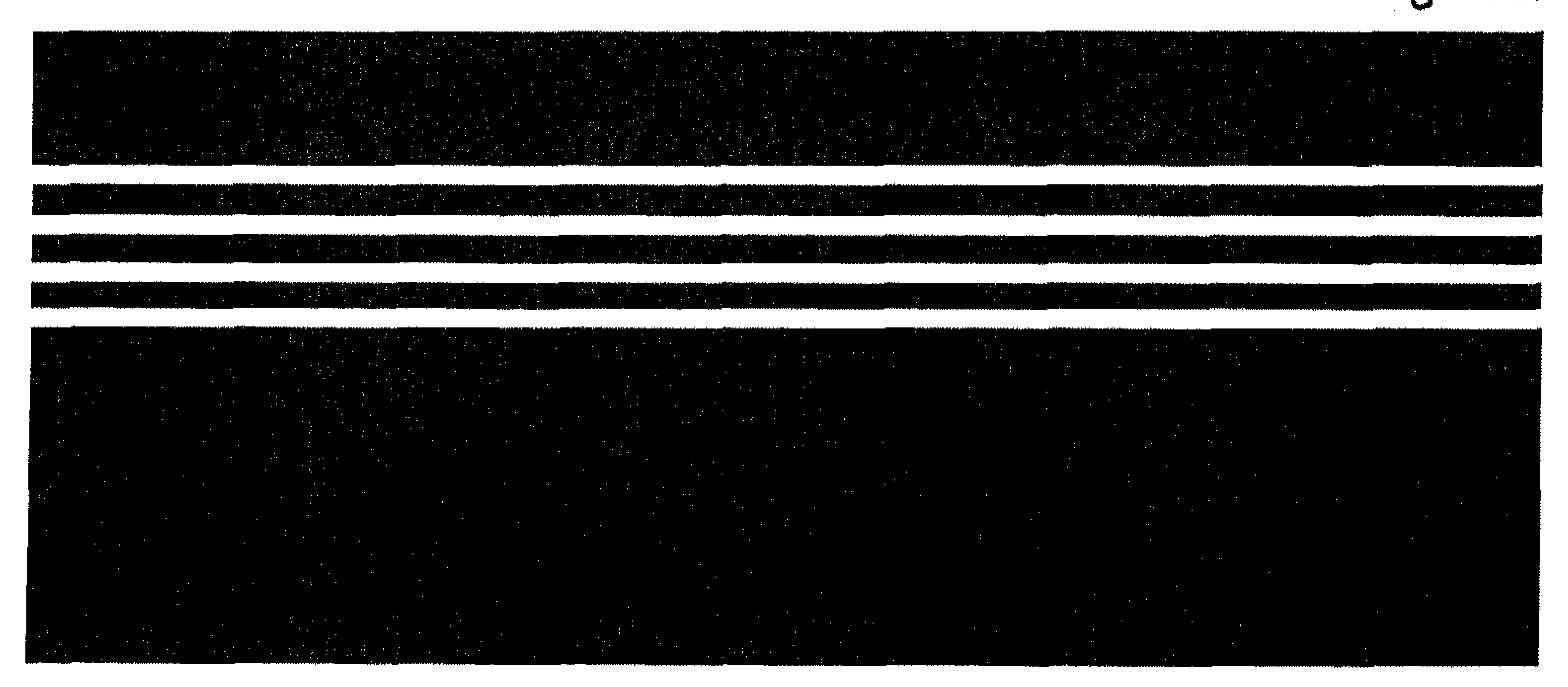


التطبيق السادس : Bezier Warb

وهذا التأثير يعتمد على 12 نقطة أو مقبض لتستطيع القيام بالتعديل على أبعاد الشكل وتستطيع تحريك والتعديل على الملف وكأنه ورقة بين يديك وتستطيع القيام بذلك فقط بالنقر والسحب على النقاط كما في المثال التالي :

-قم بفتح طبقة جديدة بالإعدادات التي تريد

- بأداة رسم الأشكال الرباعية قم برسم عدة أشكال بعرض شاشة التركيبة.كما في الشكل :



- قم بتحديد طبقات الأشكال التي قمت برسمها ومن ثم قم بالضغط على Shift +Ctrl+C ليقوم البرنامج بإظهار النافذة التالية.

New composition name: Pre-comp 1

Move all attributes into the new composition
Use this option to place the currently selected layers together into a new intermediate composition.

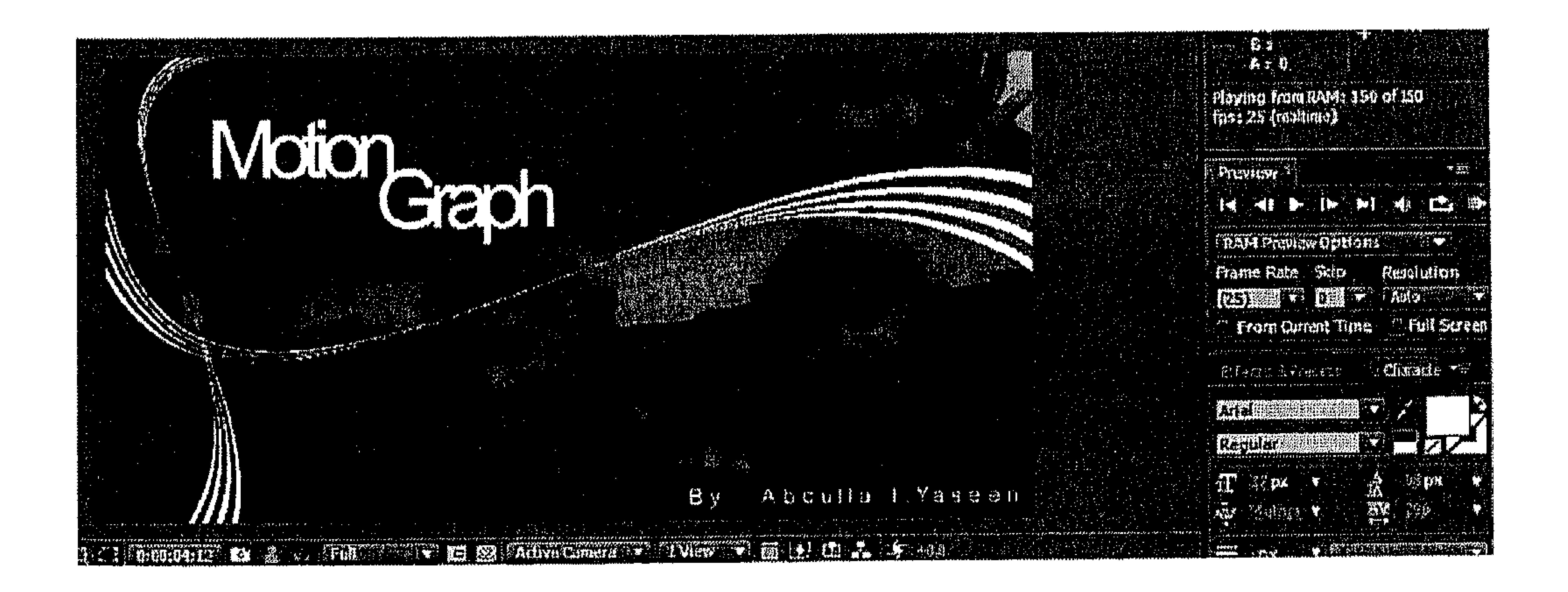
Open New Composition

OK Cancel

قم بالتحديد على الخيار المشار إليه على يسار الصورة ومن ثم قم بتسمية التركيبة الجديدة من المساحة التي في الأعلى.

- قم الآن بتفعيل التأثير Bezier Warb فوق الطبقة التي قمت بجمع عناصرها.
- قم الآن بتحريك المقابض التي سوف تظهر لديك في شاشة عرض التركيبة.حتى تحصل على نتيجة تشبه الشكل.

تستطيع اضافة التأثير Glow لتحصل على هذه الأشكال مضاءة باللون الذي تختاره.



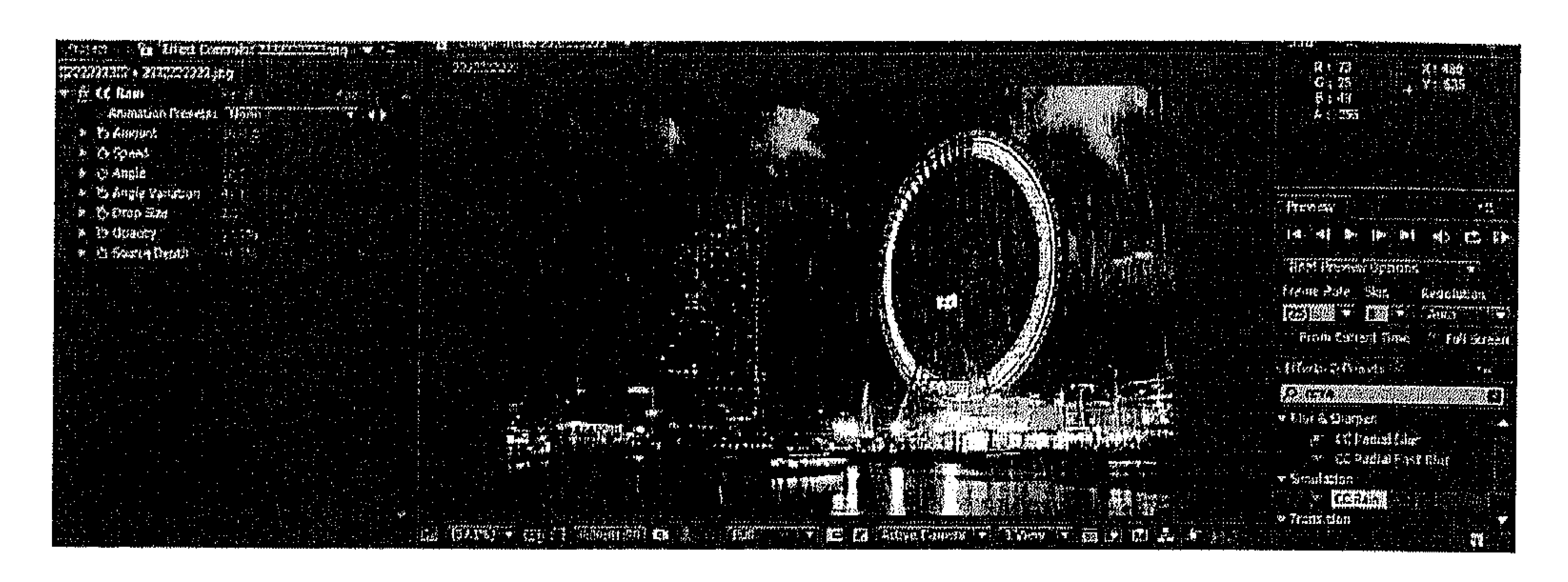
التطبيق السابع : CC Rain

سوف تتمكن من خلال هذا التأثير بمحاكاة المطر الواقعي والذي أصبح من الممكن أن تقوم بتصوير مشهد يحتوي على المطر بينما بالواقع سيكون الجو مشمساً

-قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد

- قم بإدخال ملف الفيديو الذي تريد وضع التأثير عليه

- من قائمة Effect & Presets قم بكتابة إسم التأثير CC Rain وقم بتفعيله على طبقة المشهد والتحكم بخصائصه ليبدو كما في الشكل التالي :



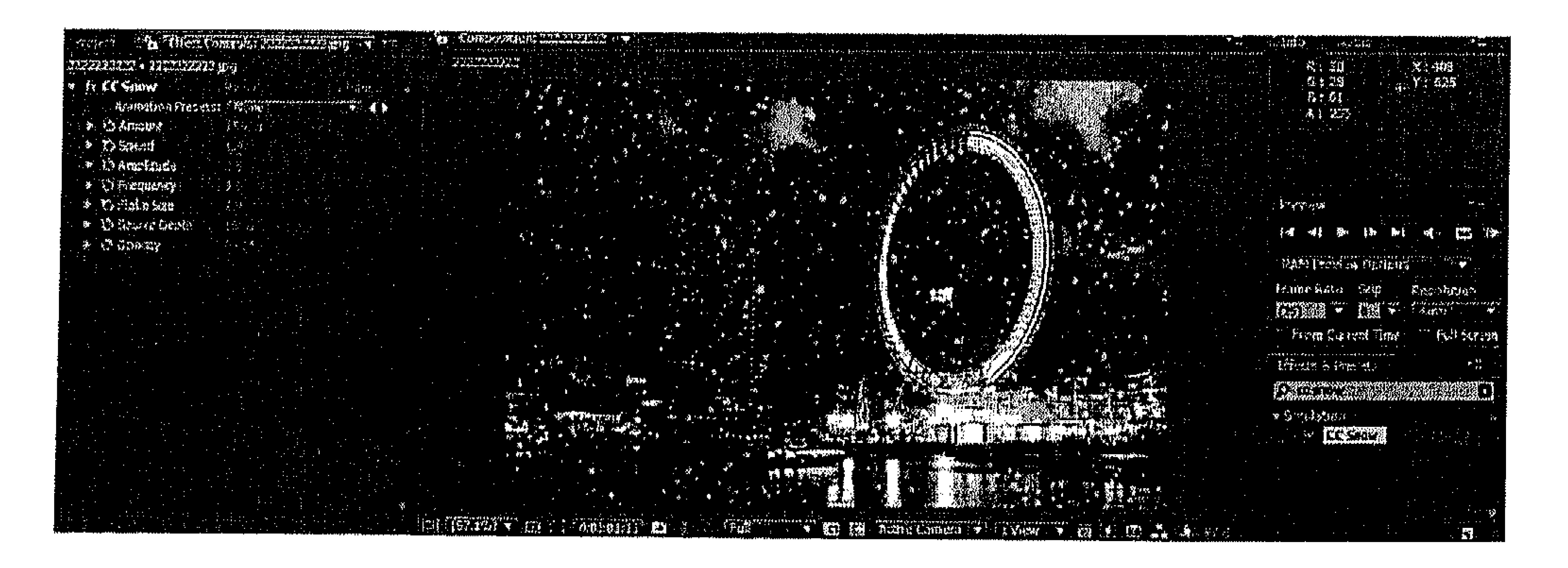
التطبيق الثامن : CC Snow

سوف تتمكن من خلال هذا التأثير بمحاكاة الثلج المتساقط وسوف يبدو حقيقياً عند تشغيل التركيبة وذلك لمحاكاته لحركة الثلج الحقيقية

-قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد

- قم بإدخال ملف الفيديو الذي تريد وضع التأثير عليه

- من قائمة Effect & Presets قم بكتابة إسم التأثير CC Snow وقم بتفعيله على طبقة المشهد والتحكم بخصائصه ليبدو كما في الشكل التالي :

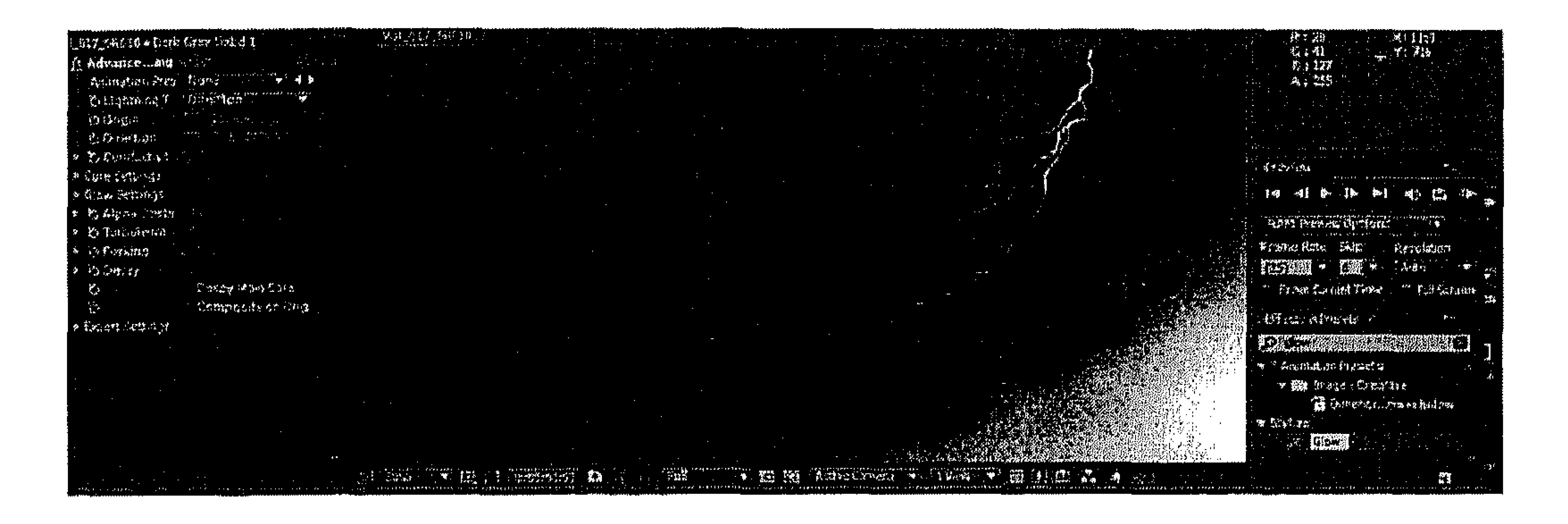


التطبيق التاسع : Advanced Lightning

يمكنك هذا التأثير من إظهار صورة للرعد المتحرك بحيث يقوم البرنامج بمحاولة تقليد البرق الواقعي بتحركاته وإضاءته وطريقة استخدام هذا التأثير كالآتي

-قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد
- قم بإدخال ملف الفيديو الذي تريد وضع التأثير عليه
- من الكيبورد قم بالضغط على Ctrl+Y لتقوم بفتح طبقة جديدة بلون واحد Solid
- من قائمة Effect & Presets قم بكتابة إسم التأثير Advanced Lightning

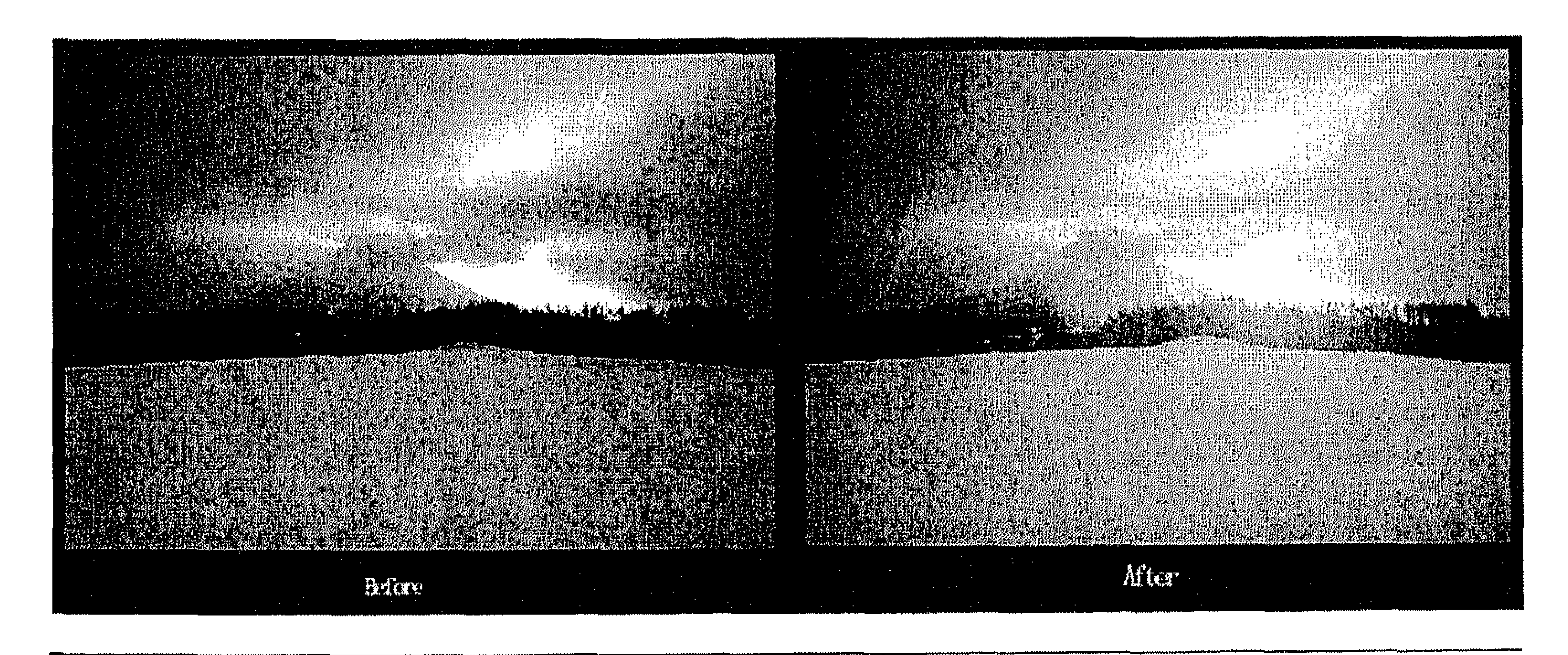
وقم بتفعيله على الطبقة Solid والتحكم بخصائصه ليبدو كما في الشكل التالي :



التطبيق العاشر : Lence Flare

سوف تتمكن من محاكاة آثار الإضاءة المسلطة على الكاميرا من هذا التأثير والذي سوف يحاكي نواعا ما إضاءة الشمس أو الإضاءة العادية التي تترك أثراً على عدسة المصور

-قم بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد
- قم بإدخال ملف الفيديو الذي تريد وضع التأثير عليه
- من قائمة Effect & Presets قم بكتابة إسم التأثير Lence Flare وقم بتفعيله على الطبقة على ملف الفيديو أو الصورة التي قمت بإدخالها للبرنامج لتبدو كما يلي:



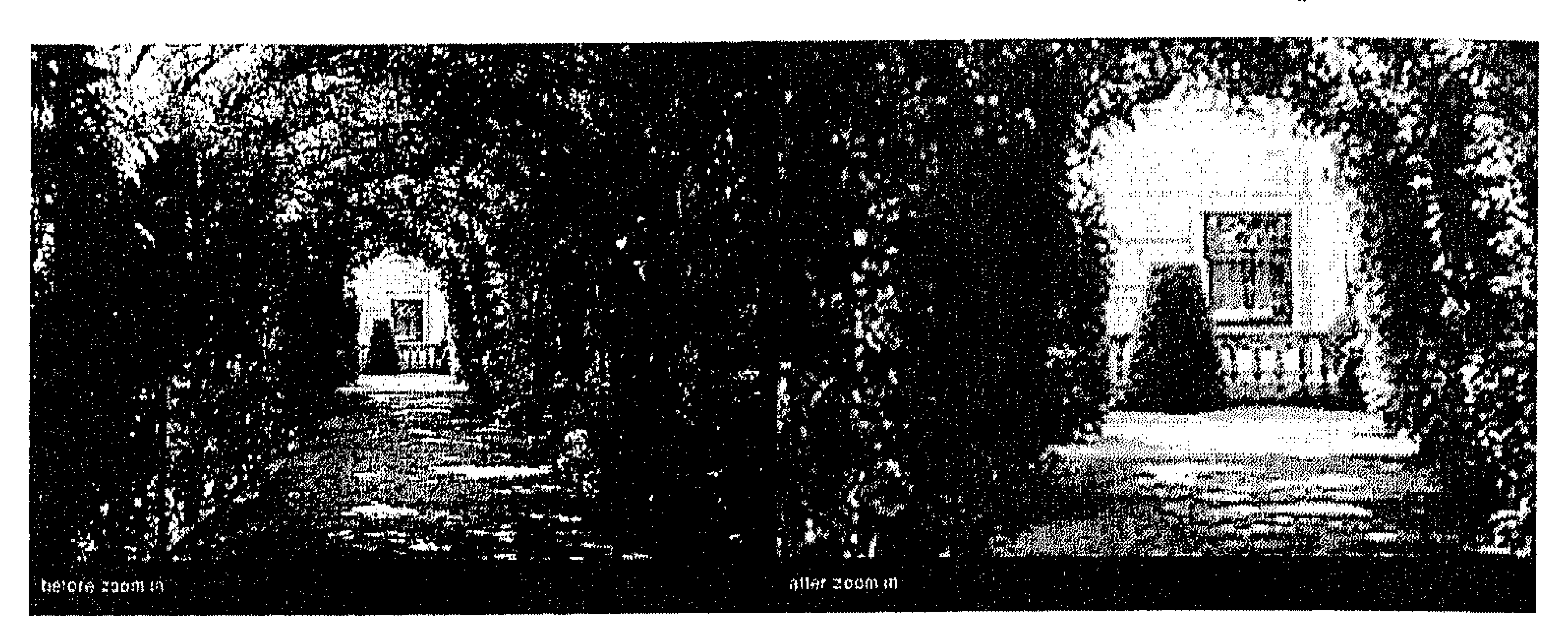
Adobe After Effects CS6 Chapter 21

Vanishing Point

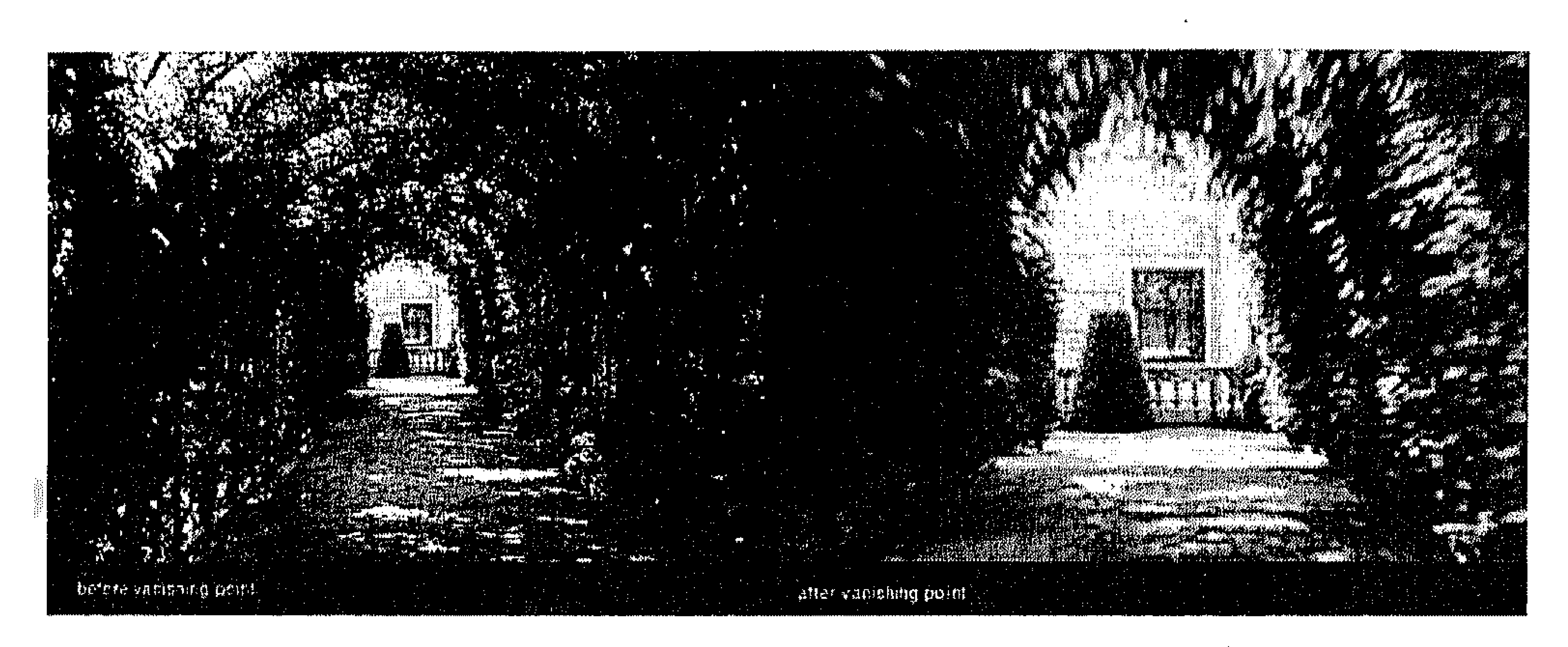
عمل مجسم ثلاثي الأبعاد من صورة

إستخدام تأثير Vanishing Point بالفوتوشوب لتصديره للأفتر إفيكت

عند قيامك بتكبير صورة ما في برنامج الأفتر إفيكت سيبدو وكأنك تقوم بعملية Zoom In عليها أو تقريب الشاشة إليها وستبدو هذه الصورة ثنائية الأبعاد كما في الشكل التالي :



أما بعد القيام بالتأثير الخاص بوضع الأبعاد والمساحات في الصورة Vanishing Point فستظهر لك الصورة التي امامك وكأنها بأبعاد حقيقية وستبدو جوانب الصورة المكونة من الأعشاب جدران جانبية مكونة للمنظر كما في الشكل التالي :



الفرق ليس واضحاً في الحالتين وذلك لأن الصور المعروضة عبارة عن جزء من لقطات خاصة بمشهد تقدم الكاميرا داخل المساحة ثلاثية الأبعاد التي قمت بصنعها باستخدام التأثير Vanishing Point أما في الصورة العلوية سيبدو المشهد عند تشغيله وكانك قمت بفتح صورة ومن ثم قمت بتكبيرها .

أما في اللقطة الثانية والتي قمت بصنعها باستخدام نقاط المسح والأبعاد عند تحريك الكاميرا للأمام ستبدو وكأنك بالصورة الحقيقية وتقوم بالمشي بهذا الممر المكون من الأشجار حوله وفي نهاية هذا الممر سوف تتمكن من رؤية نهاية الطريق بداخله وهي كما تبدو في هذه الصور كما لو أنها نافذة .

طريقة إستخدام التأثير Vanishing Point بالفوتوشوب لتصديره للأفتر إفيكت

سنقوم باستخدام هذا التأثير والتعامل مع المشروع باكمله وكأنه تطبيق عملي لكي يسهل عليك العمل عليها فيما بعد.

التطبيق :

- قم بفتح برنامج Photoshop بإحدى النسخ التالية cs6,cs2,cs3,Cs4
- قم بفتح صورة لمنظر غرفة أو ممر تكون التفاصيل العامة كالارضية والسقف والجدران واضحة كما في الصور التالية .



- بالذهاب إلى شريط الاوامر الموجود ببرنامج الفوتوشوب قم بالذهاب إلى قائمة الفلاتر واختر منه التأثير Vanishing Point

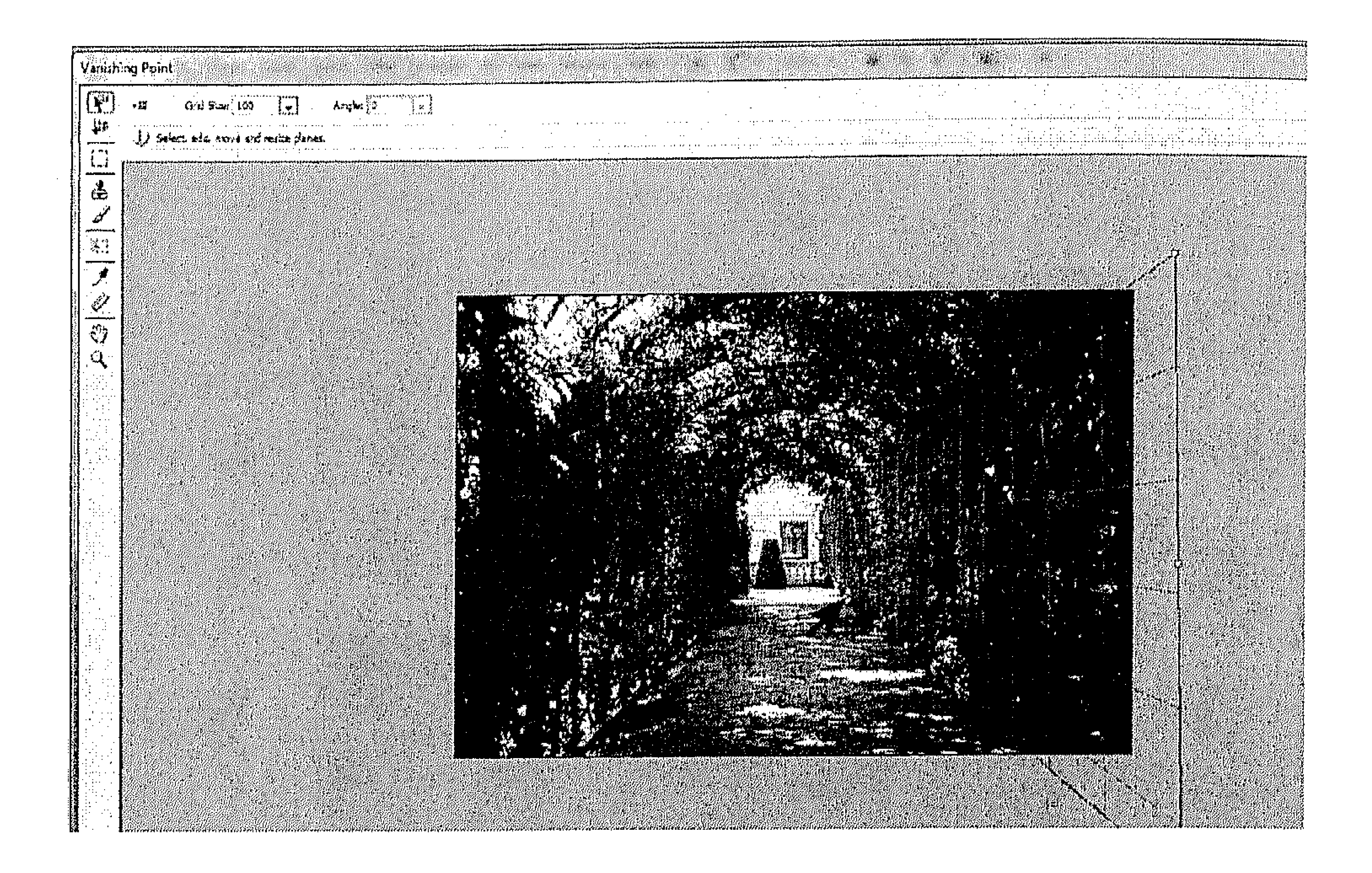
Filter > Vanishing Point

- سوف يقوم البرنامج الآن تلقائياً بفتح نافذة التحكم بهذا التأثير والتي تبدو كما في الشكل التالي :

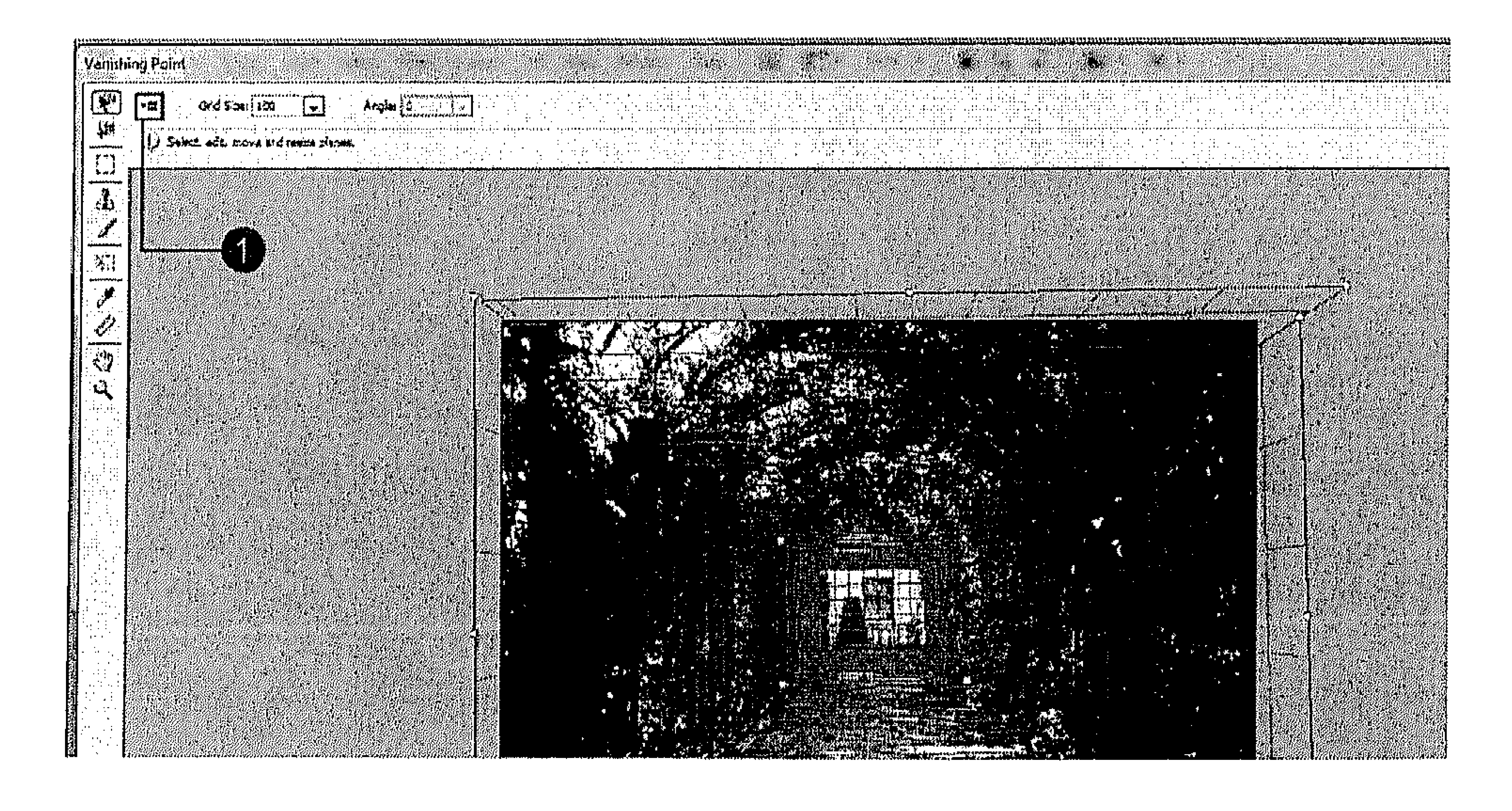


باستخدام الاداة المشار إليها بالسهم الأسود Creat Plane Tool قم ببدأ رسم الأبعاد الخاصة بالشكل الذي لديك وذلك كما يلي :

- تستطيع البدء برسم المساحت المكونة للغرفة عن طريق رسم أربعة نقاط مكونة لإحدى الواجهات في الصورة التي سوف تتعامل معها لتبدو كما في الشكل التالي :



لقد قمت في الشكل السابق بتحديد السقف لهذا التأثير وبناءً عليه سأقوم بإكمال باقي المساحة في الصورة وذلك باستخدام نفس الاداة السابقة Creat Plane Tool ومن ثم القيام بالضغط على النقاط المشار إليها بالصورة السابقة وذلك لكي يقوم البرنامج برسم المسطح الجديد بناءً على المسطح السابق.لتبدو النتيجة النهائية كالآتي :



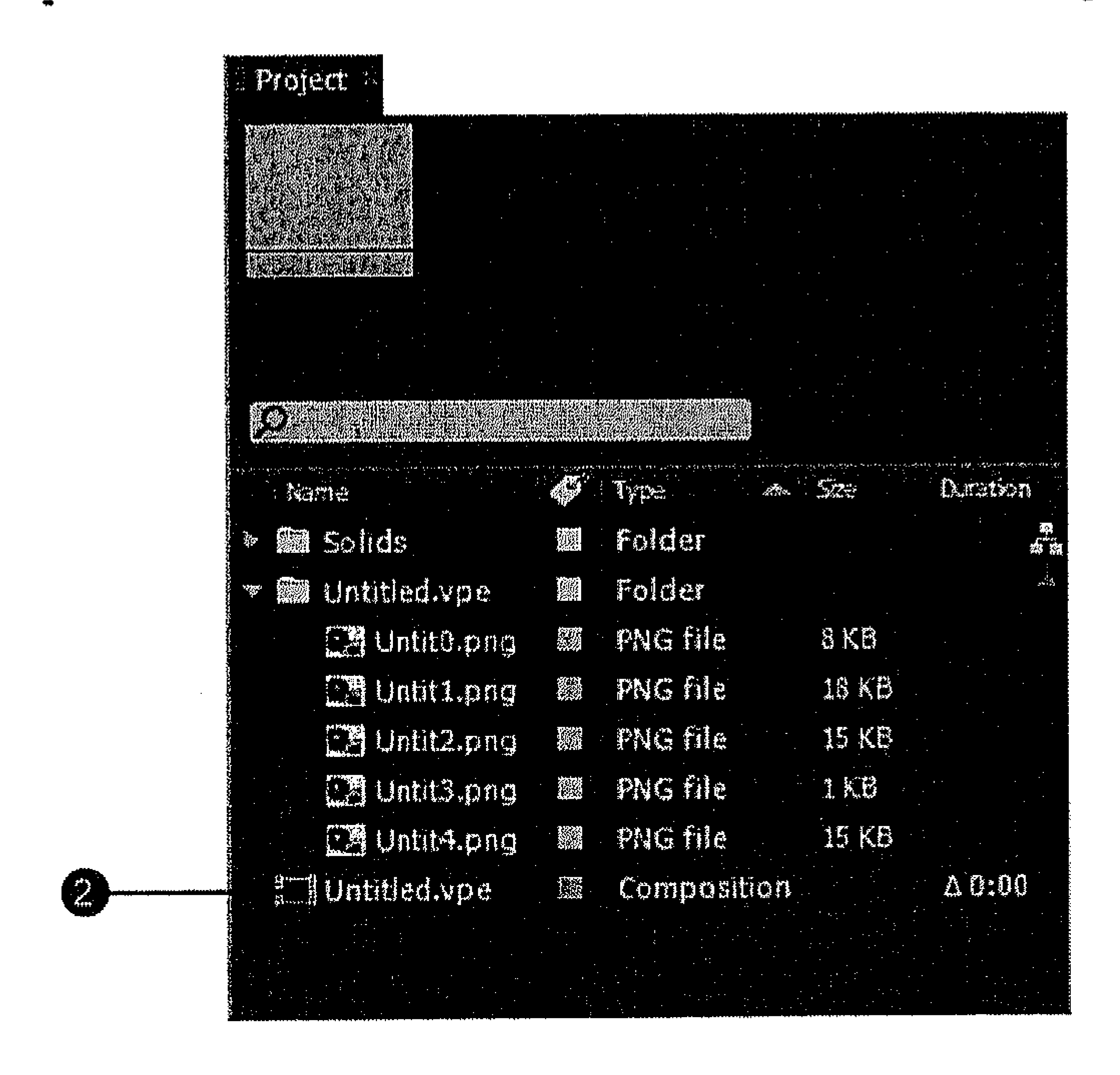
- الآن بالضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1 قم باختيار (Export for After Effect vpe)

Export for After Effects (.vpe)...

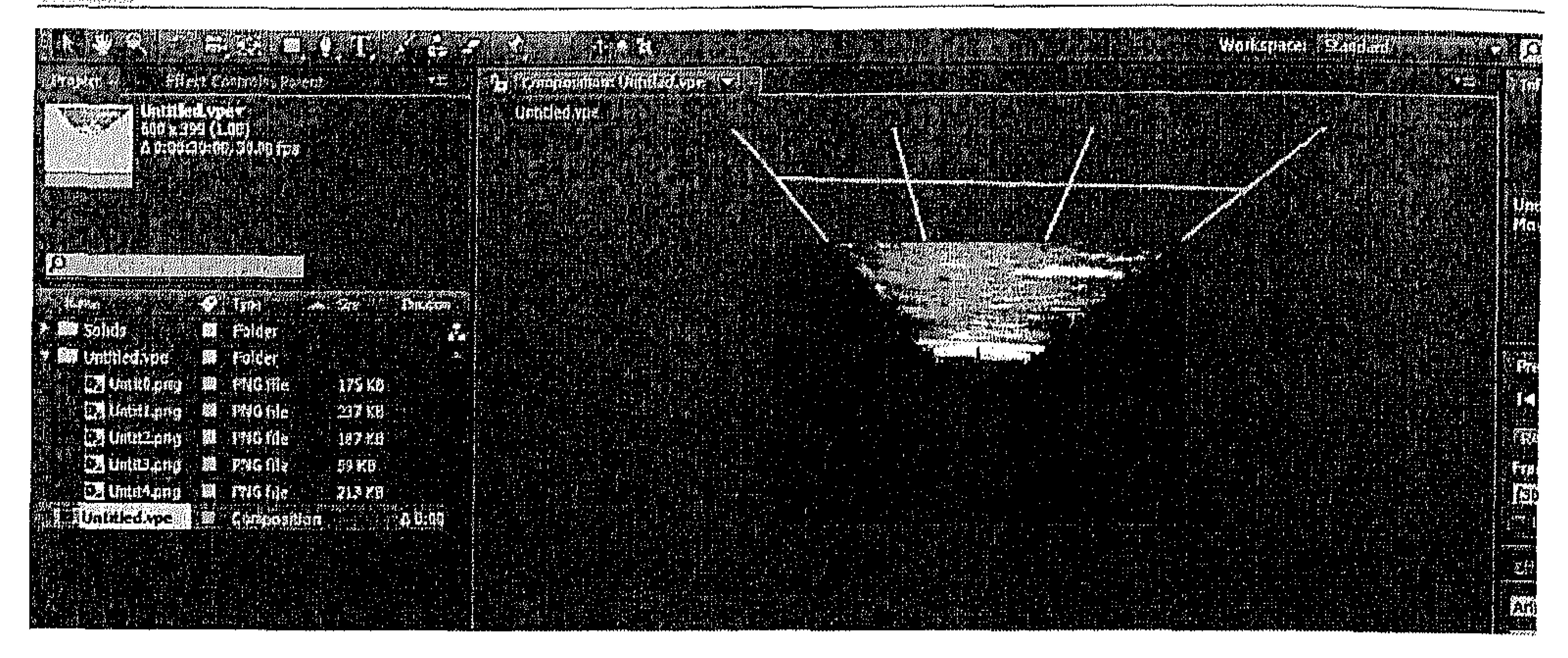
- قبل أن تقوم بحفظ هذه المسطحات قم بفتح ملف جديد بالمكان الذي تريد وقم بتسميته مثلاً New Vanish Comp لتتعرف عليه لاحقاً
- أما الآن سوف نقوم بفتح برنامج الأفتر إفيكت
- قم بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه قم باختيار الآتي :

File >Import > Vanishing point

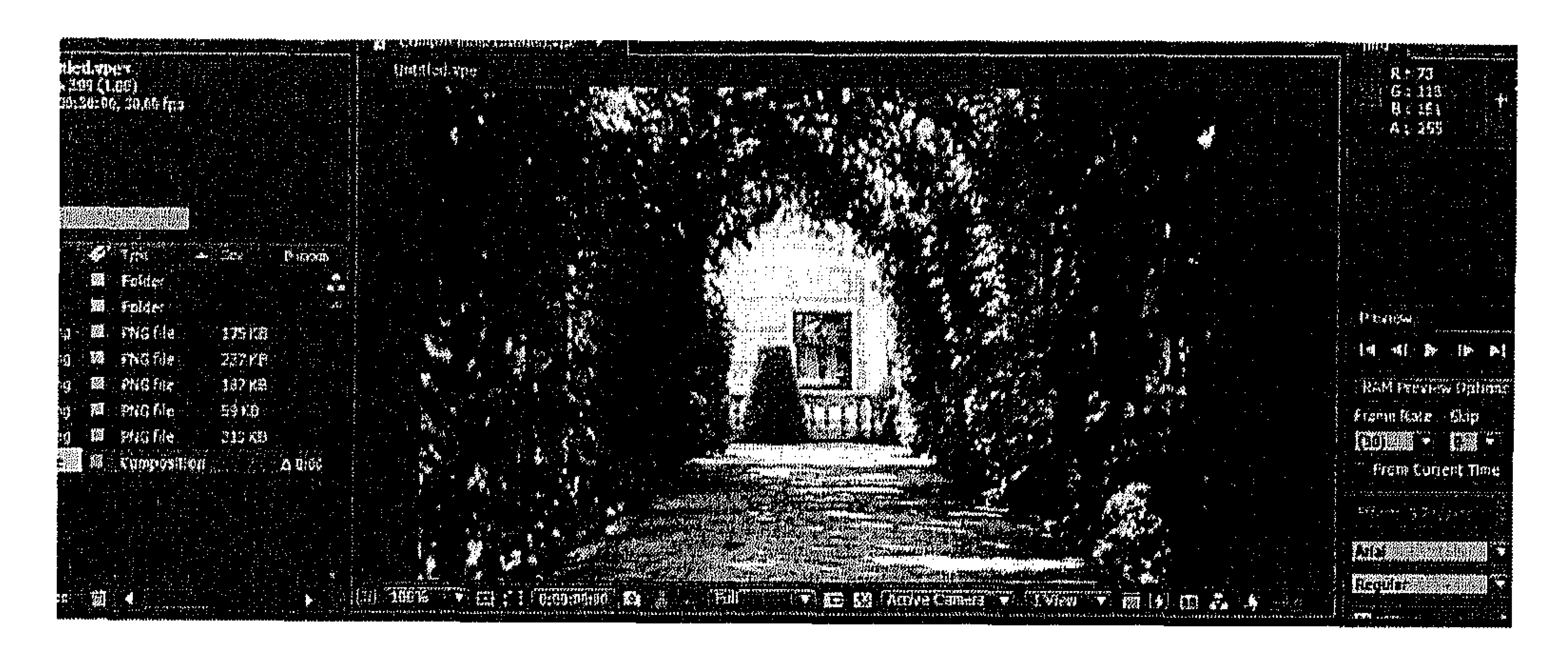
- قم بفتح الملف الذي قمت بإنشاءه ومن ثم اختر الملف الذي بداخله وسوف تظهر لديك نافذة التركيبة والتي تقوم بجمع الطبقات المستخدمة بالتركيبة بها كما يلي :



- الآن بالضغط على الملف أو التركيبة المشار إليها بالرقم 2 سوف سوف تقوم بفتح التركيبة التي قمت بصنع أجزائها بالفوتوشوب كما هو ظاهر لديك في الأعلى فالصور الموجودة هي المساحات التي قمت بصنها وقام البرنامج بجمع هذه الصور بالترتيب الذي قمت بصنعه عليها بالفوتوشوب لكي يقوم بجمعها كما في شاشة عرض التركيبة التي في الشكل التالي :



- وكما ترى قد قام البرنامج بوضع التركيبة بمكان غير مناسب لرؤيتها وتستطيع تغيير مكان التركيبة من خلال الضغط على P من الكيبورد والتحكم بمكان وجود هذه التركيبة او بالضغط على السهم الذي يشير إلى الأعلى داخل شاشة عرض التركيبة الموجود بالصورة اعلاه كي تظهر لك شاشة عرض التركيبة كما يلي :



- لاحظ أن البرنامج قام تلقائياً بتجميع المسطحات التي قمت بصنعها باستخدام الفوتوشوب ومن ثم قام بربط هذه العناصر جميعاً بطبقة واحدة موجودة بقائمة عرض الطبقات وإسماها Parent وهذا يعني عند التحكم بهذه الطبقة سيقوم الأفترإفيكت تلقائياً بتحريك جميع هذه الصور الموجودة لديك في البرنامج. وقد قام أيضا برنامج الأفتر إفيكت كاميرا مقابلة لهذه التركيبة حتى يسهل عليك التحكم بموقعها من البداية .

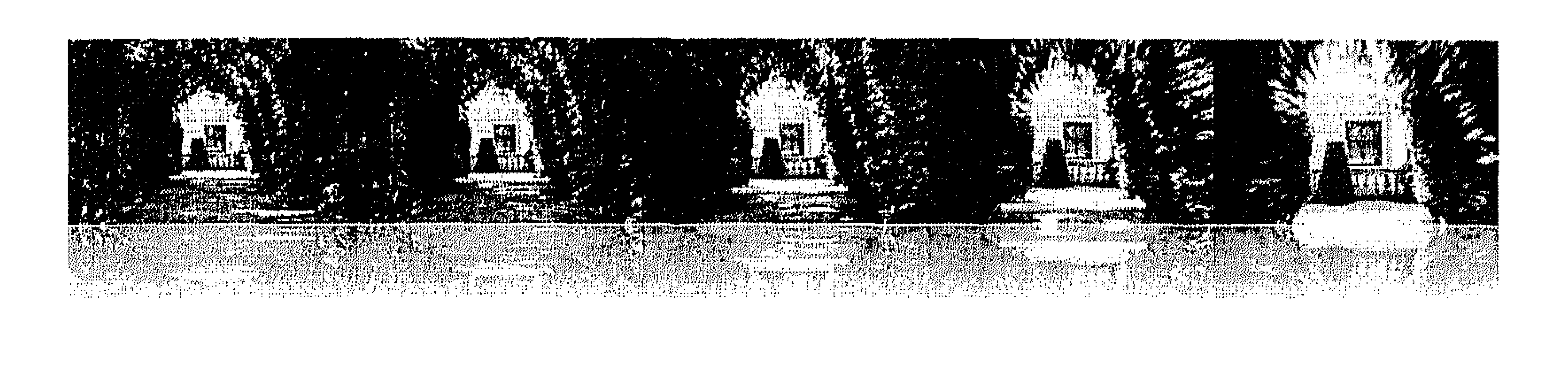
#	Layer Name	Parent
1	Camera 0	None
2	Parent	None
3	[Untit4.png]	2. Parent
4	[Untit3.png]	2. Parent
5	[Untit2.png]	2. Parent
6	[Untit1.png]	2. Parent
7	[Untit0.png]	2. Parent

- أما الآن سوف أقوم بتحريك كاميرا بداخل المساحات التي قمت بصنعها في البرنامج وذلك بدايةً بتحديد الكاميرا ومن ثم الضغط على P من الكيبورد لتتمكن من تغيير مكان تواجد الكاميرا

- قم بوضع المؤشر عند بداية وقت عرض التركيبة وقم بالضغط على أيقونة التسجيل والتي تبدو بهذا الشكل

- حرك المؤشر الزمني Cti إلى نهاية وقت التركيبة أو إلى الوقت الذي تحتاج التحريك فيه ومن ثم قم بتغيير إعدادت موقع الكاميرا كما تعلمت سابقاً .

سأستعرض الآن مجموعة من اللقطات من داخل المشهد الذي قمت بصنعه باستخدام تأثير Vanishing Point بالفوتوشوب



....

Adobe
After Effects CS6
Chapter 22

Advance Animation

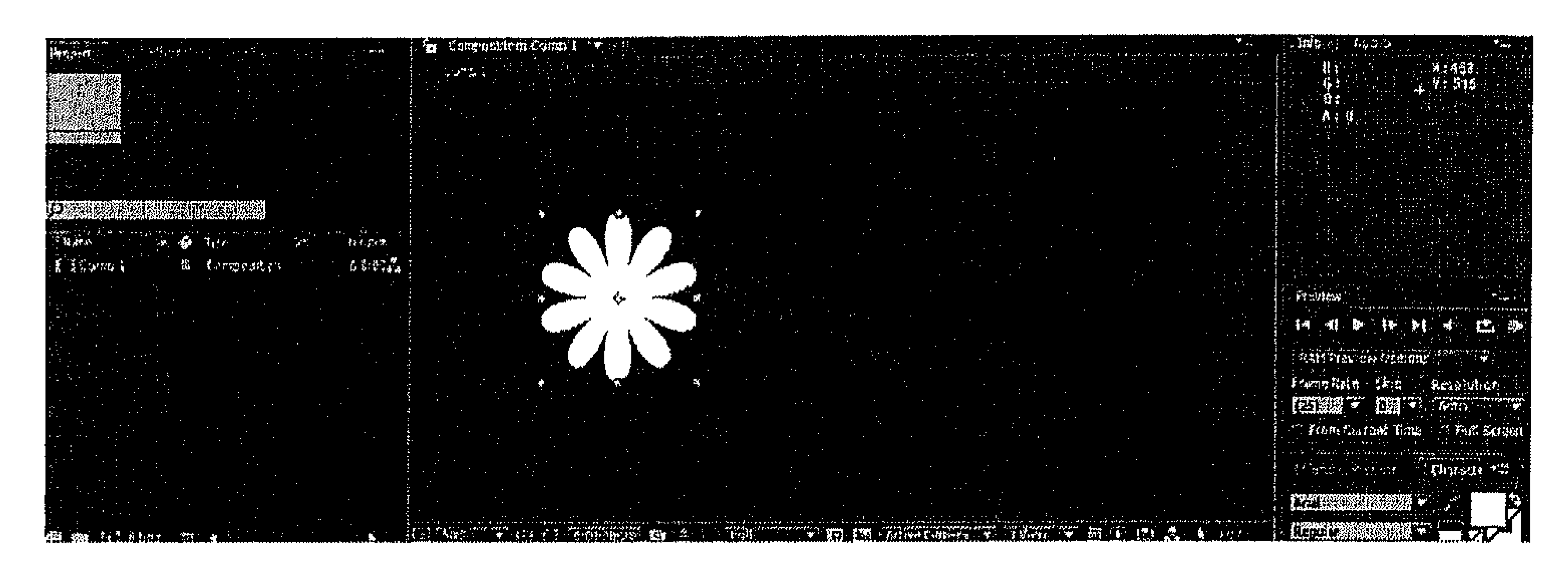
تحريك متقدم

تحديد قيم عشوائية للتحريك بواسطة Brainstorm

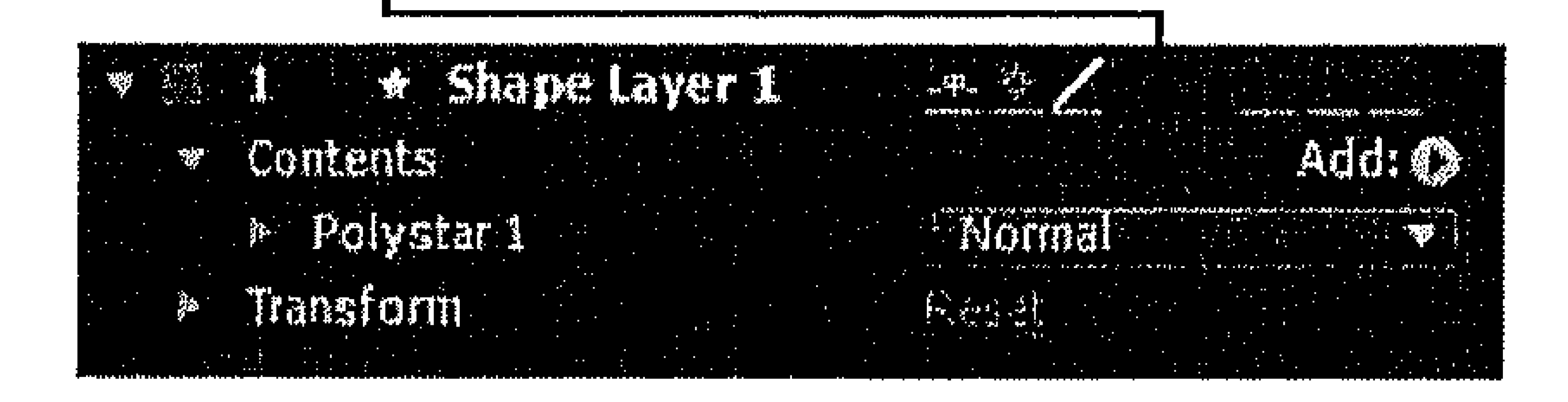
التحريك العشوائي وهو مجموعة من القيم الإفتراضية لخصائص التحويل الموجودة لأي شكل مرسوم بالأفتر إفيكت. فعندما تقوم بالتعديل على خصائص التحويل لطبقة معينه كالحجم والشفافية والموقع وموقع نقطة الإرتكاز فإن البرنامج يقوم بإعطائك تعديلات أخرى عشوائية لهذه القيم لتتحول من شكل إلى آخر بطريقة غير التي قمت بفعلها .

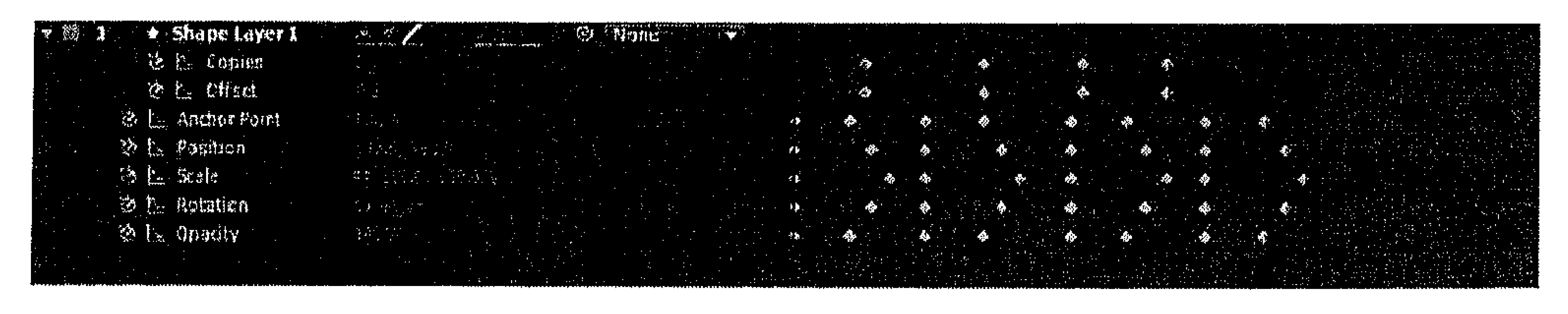
- تستطيع البدء بالعمل بفتح تركيبة جديدة بالإعدادات التي تريد

- بأداة رسم النجمة قم برسم واحدة ومع استمرار الضغط بزر الماوس الأيسر قم بالضغط من الكيبورد على السهم العلوي ليقوم البرنامج بزيادة عدد رؤوس هذه النجمة ومن الأسهم المشيرة لليمين واليسار تستطيع زيادة تدوير حواف هذه النجمة لتبدو كما في الشكل التالي :



من قائمة ترتيب الطبقات الموجودة لديك أسفل مساحة العمل قم بتعديل خصائص التحويل مع التسجيل (قم بتغيير مكان الشكل والشفافية والتدوير) ثم من التعديل Add والموجودة بجانب صندوق الأدوات أو بجانب إسم الطبقة قم بإضافة تأثيرات والتسجيل حتى يصبح لديك شكل القائمة كما يلي:



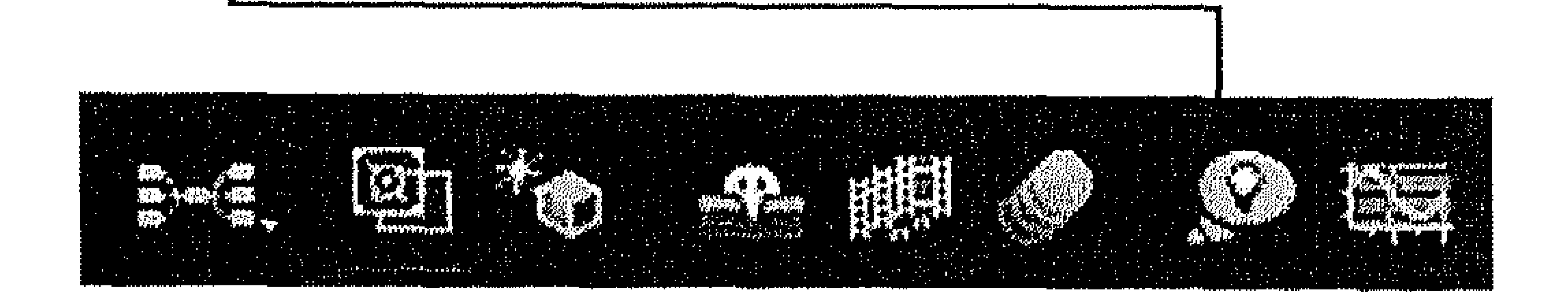


- قم بتحديد طبقة شكل النجمة وقم بالضغط على U من الكيبورد لإظهار مفاتيح

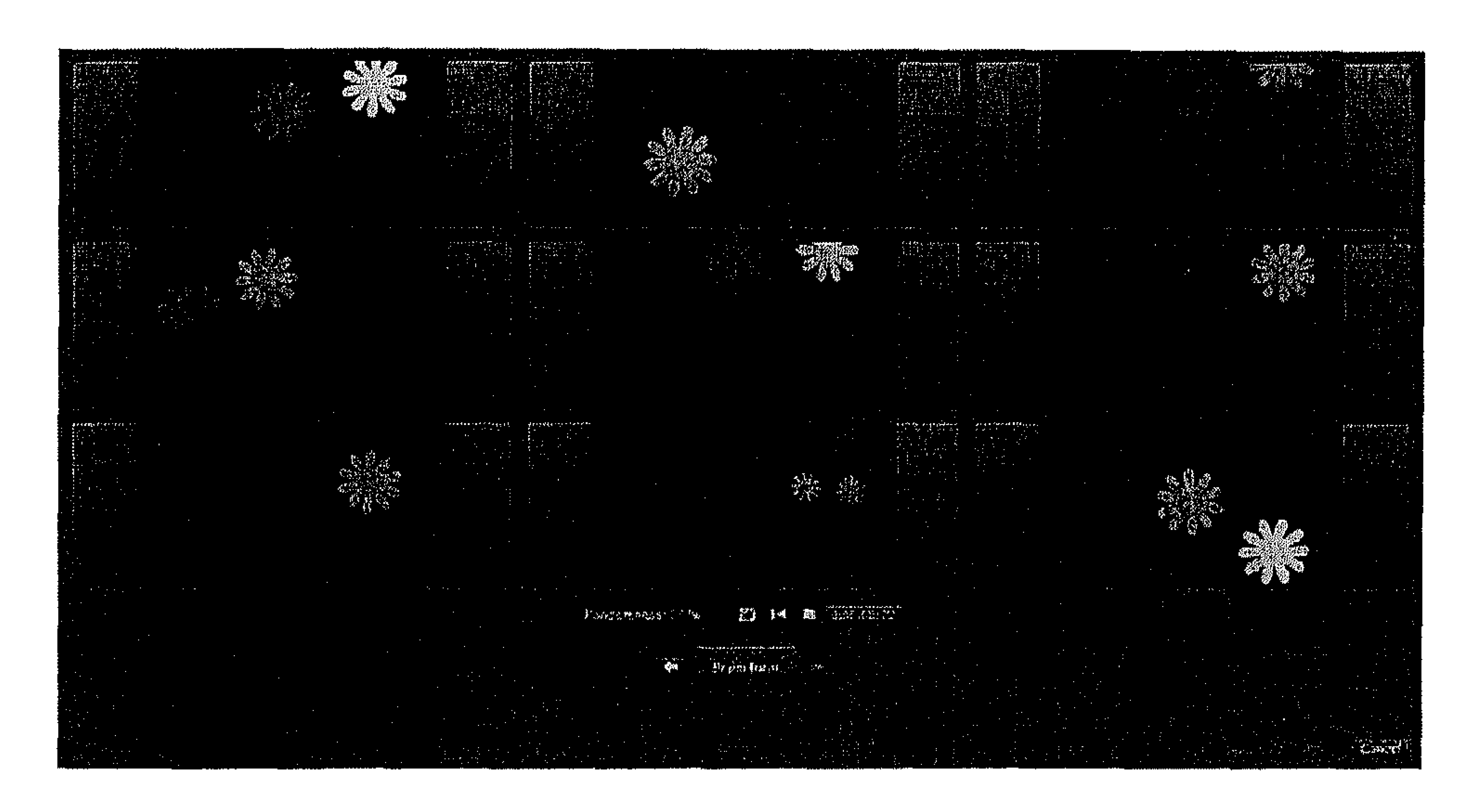
التحريك الخاصة بالشكل الذي قمت برسمه لتبدو كما في الشكل السابق.

- بالضغط والسحب قم بتحديد جميع مفاتيح التحريك وكأنك تتعامل مع ملفات الويندوز العادي

- بعد تحديد هذه المفاتيح وخصائص التحويل قم بالضغط على Brainstorm والموجودة داخل نافذة ترتيب الطبقات والمشار إليها بالصورة التي بالأسفل :

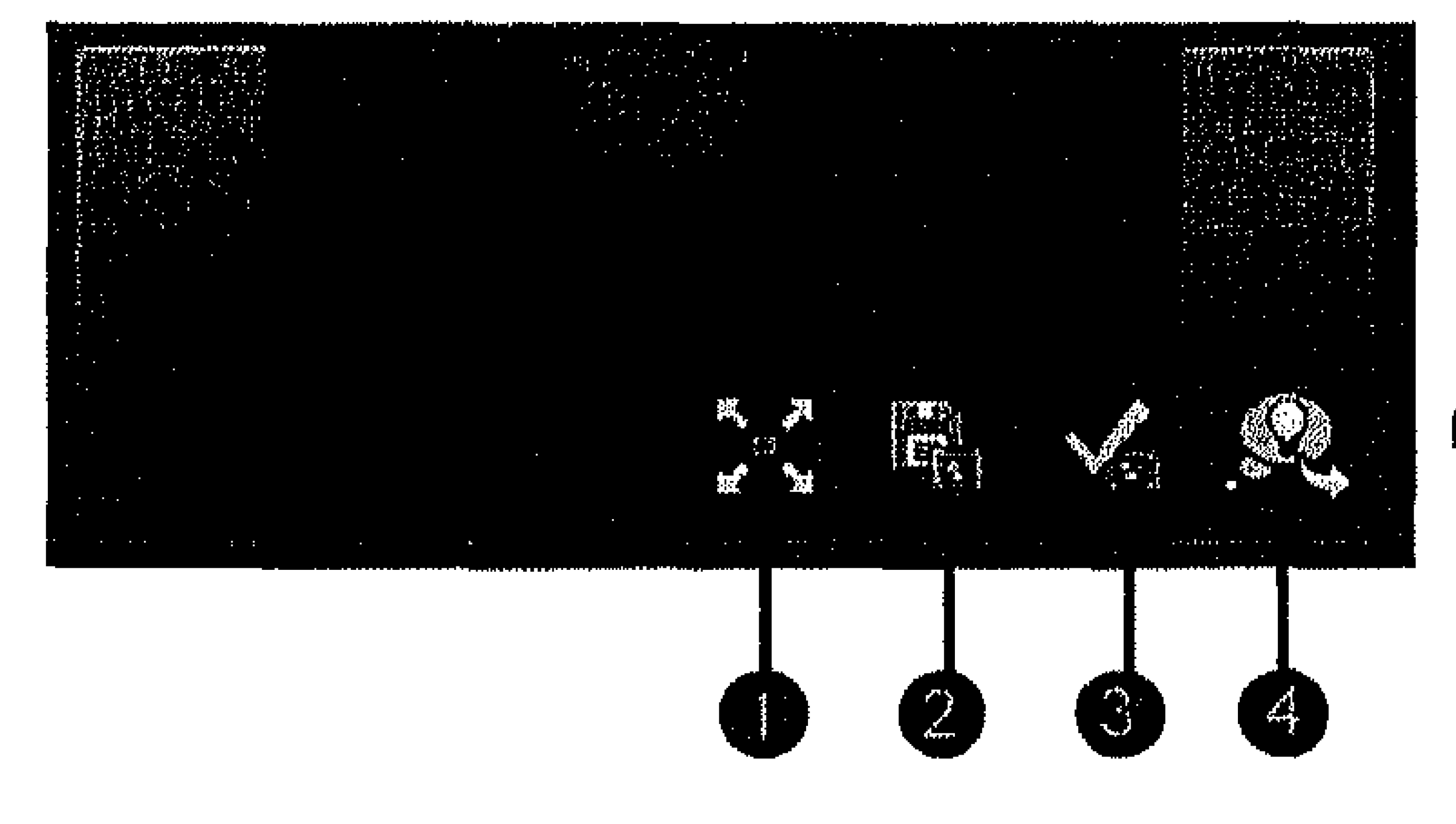


وسوف يقوم برنامج الأفتر إفيكت بفتح النافذة التالية :



- لديك بداخل هذه النافذة 9 شاشات عرض لقيم عشوائية قد قام باقتراحها برنامج الأفتر إفيكت بناءً على التعديل على الخصائص الذي قمت به.

عند وضع مؤشر الماوس فوق إحدى هذه التغييرات أو الإقتراحات سيقوم البرنامج بإظهار الأيقونات التالية:



1- تكبير نافذة عرض التعديل

2- حفظ الإقتراح كتركيبة جديدة

3- تطبيق هذا الإقتراح على التركيبة التي تقوم بالعمل بها

4- اقتراح هذا التعديل عند طلب Brainstorm مرة أخرى

التحكم بخصائص التعديل بواسطة Graph Editor

عند التعامل مع أي من خصائص التعديل لأي طبقة ما فإنك سوف تستطيع تغيير شكل منحنى التغيير لهذا الشكل. فعندما تقوم مثلاً بتحريك عنصر ما خلال نقطتين فإنه سوف يقوم بالإنتقال من النقطة الأولى إلى النقطة الثانية بسرعة ثابتة وسوف تستطيع تغيير شكل المنحنى الخاص بالتعديل الذي طرأ على الشكل لتزيد أو تقلل من سرعته في منطقة معينة وذلك كالآتي :

- سوف نبدأ بفتح تركيبة جديدة بالإعدادت التي تريد لكن قم بوضع وقت لهذه التركيبة مقداره 4 ثوان

- قم بتحريك هذه الدائرة مع التسجيل وإضافة مفاتيح تحريك لجعل هذه الدائرة عند بداية التركيبة تبدأ من ناحية اليسار وتنتهي بيمين المشروع الذي قمنا بفتحه.

-الآن قم بتشغيل هذا المشهد البسيط بالضغط على Space من الكيبورد

ستلاحظ بأن هذا الشكل قد قام بالتحرك بسرعة ثابتة .وفي بعض المشاريع التي سوف تقوم بإنشائها لاحقاً سوف تقوم بمحاكاة الحركة الحقيقية للأشكال وذلك بالتعديل بسرعتها فمثلاً عند قيامك بإنشاء مشروع أو تركيبة لكرة متحركة سوف تقوم برسم دائرة وجعلها تصل الأرض ومن ثم تعاود الصعود إلى الأعلى ولكن لو قمت بهذا لكانت الحركة الخاصة بتلك الكرة غير واقعية أبداً وذلك لأن الكرة عند ارتطامها بالأرض سوف تفقد جزءاً من سرعتها وسوف تقوم بالإرتداد وترتفع إلى مسافة أقل مما كانت عليه سابقاً.

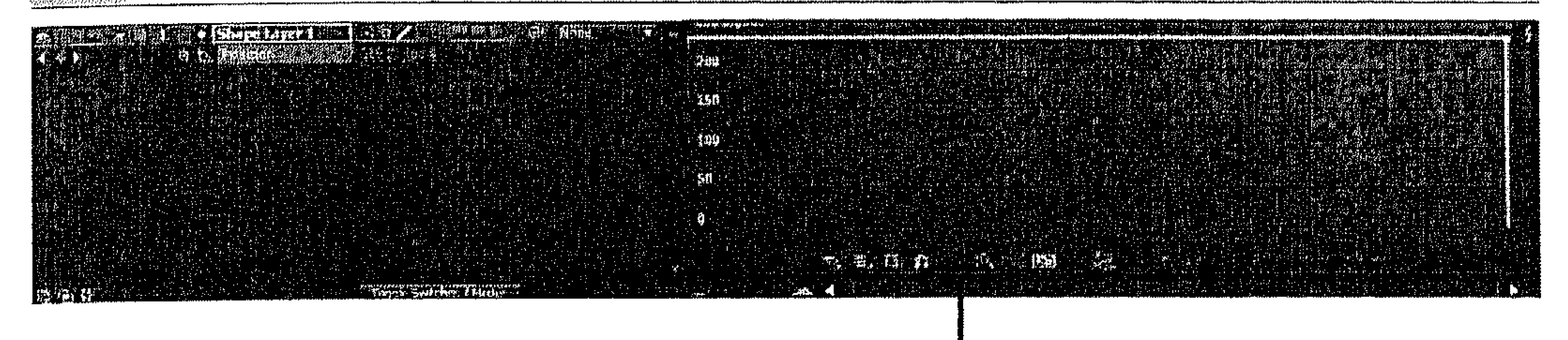
وسوف تتمكن من التحكم بسرعة التعديل على الطبقات وذلك كالآتي

- في التركيبة التي قمنا بفتحها سابقاً قم بالضغط على كلمة Position الموجودة بنافذة ترتيب الطبقات لتقوم بتحديد مفاتيح التحريك التي قمت بصنعها .

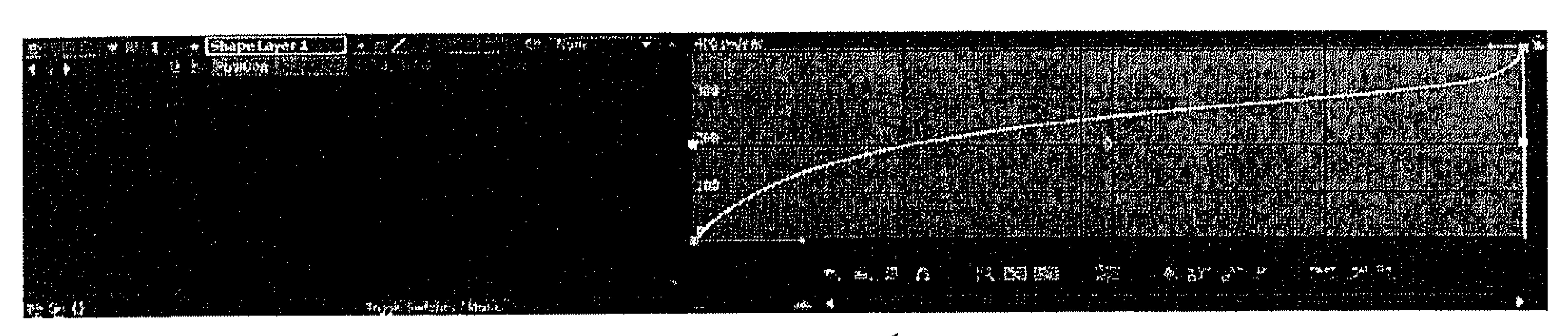
- قم الآن بالضغط على الأيقونة التالية والتي تمثل GraphEditor والموجودة بنافذة ترتيب الطبقات والتي ستبدو بهذا الشكل المشار إليه بالأسفل :



عند الضغط على أيقونة منحنيات التعديل سوف يقوم البرنامج بفتح نافذة جديدة ومن هذه النافذة سوف نقوم بالتحكم بخصائص التعديل لكن لا تنس أن تقوم بالضغط على إسم الخاصية التي تريد التعديل عليها من قائمة ترتيب الطبقات وفي التركيبة السابقة قم بالضغط على Position .

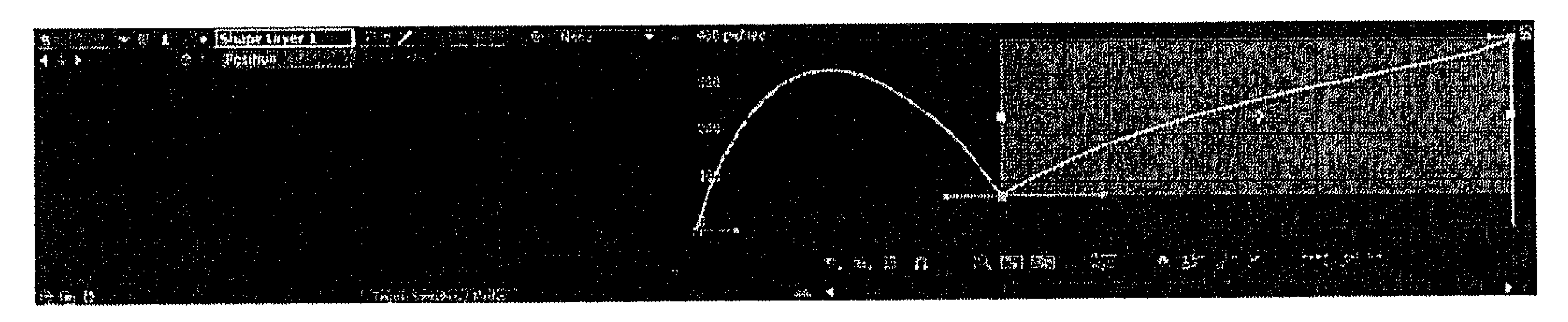


سوف تتمكن من المساحة المشار إليها بالتحكم بسرعة التعديل على الشكل أو الخاصية المختارة وهي سرعة تغيير موقع الشكل الذي أمامك . وقد لاحظت أنه في الشكل السابق قد وضع منحنى تحريك الموقع بشكل مستقيم مما يعني أن السرعة ثابتة في بداية وقت التركيبة وفي نهايته .انظر المثال التالي :



لاحظ أن المنحنى بدأ بالتصاعد تدريجياً من نقطة الصفر وهذا يعني بأن سرعة تحرك الدائرة سوف تكون بطيئة جدا ومن ثم تبدأ بالتسارع حتى تصل لأقصى سرعة لها في نهاية التركيبة .

وتستطيع التعديل على شكل المنحنى كما لو أنك تتعامل مع أداة Pen Tool والأدوات الخاصة بالتعديل عليها .انظر المثال التالي وحاول تحليله بنفسك .



ستلاحظ بالمثال السابق بأن الشكل سوف يقوم بالتسارع ومن ثم يبدأ بالتباطؤ حتى تصل سرعته قريبا للرقم 0 ومن ثم سيعود للتسارع مرة أخرى حتى نهاية وقت التركيبة. وتستطيع أيضاً تغيير شكل المنحنى الخاص بالشفافية أو الحجم أو بأي مفتاح تحريك داخل برنامج الأفتر إفيكت وذلك بالضغط على إسم التحويل الذي تريد العمل عليه ومن ثم قم بالضغط على أيقونة Graph Editor

....

Puppet Pin Tool Ctrl+P
Puppet Overlap Tool Ctrl+P
Puppet Starch Tool Ctrl+P

التحريك بواسطة Puppet Tool

لقد قمنا سابقاً بالتحريك بواسطة أداة Puppet Pins لوحدها ولكن هذه المرة سوف نقوم باستخدام جميع أدوات هذه المجموعة والتي تختص بوضع نقاط مفصلية للشكل المرسوم لتتمكن من تحريكه كما تريد. إرجع إلى الفصل الثاني عشر قم بالتطبيق مرة أخرى .

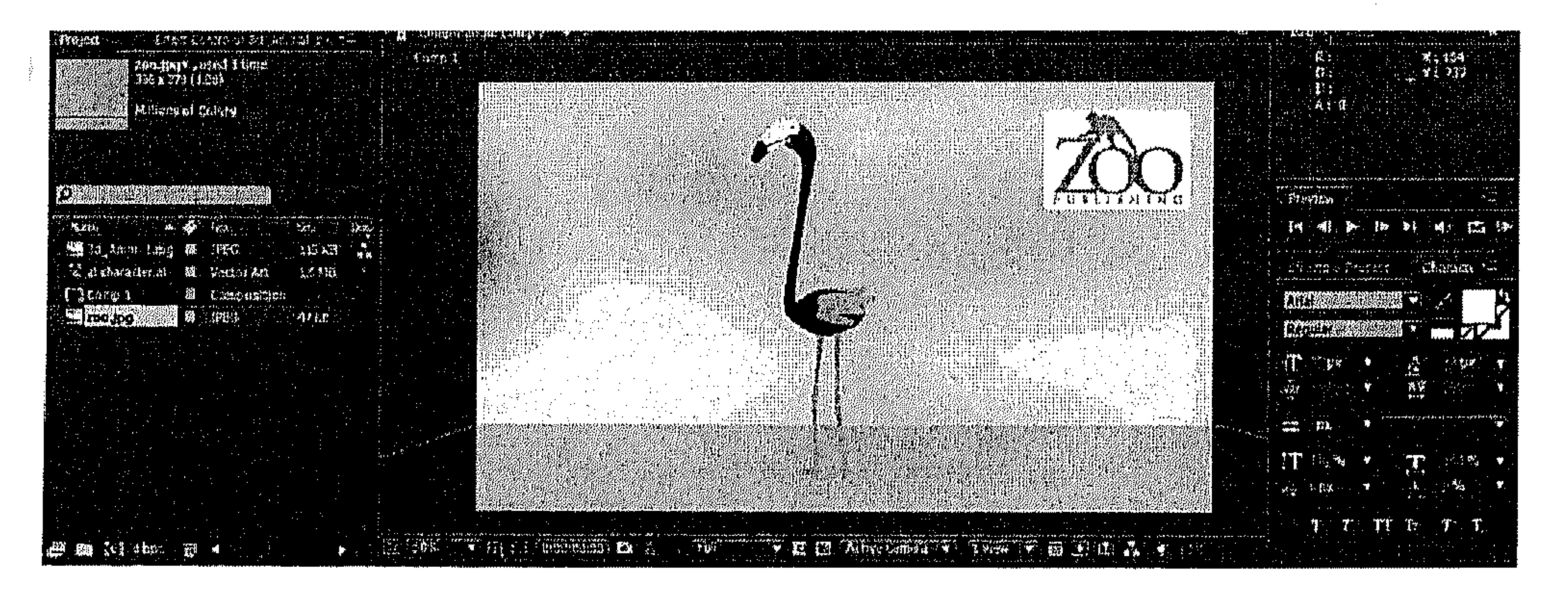
نتيجة التعامل مع أدواة التعديل الخاصة بمجموعة Puppet Pin

عندما قمنا بالتحريك بواسطة أداة Puppet Pin لوحدها من دون التعديل عليها أو على النقاط المفصلية التي قمنا برسمها فوق الشكل المراد تحريكه قمنا بتحريك الشكل وكأنه قطعة من المعجون السهل التحريك والذي عند تحريك منطقة منه سوف تكتشف بأنه يتحرك جميعه . ولكننا باستخدام الأدوات الأخرى Puppet Overlap Tools وأداة Puppet Starch سوف نقوم بتحديد المكان الذي سوف تؤثر به النقاط المفصلية التي سوف نقوم برسمها باستخدام أداة Puupet Pin

تطبيق عملي :

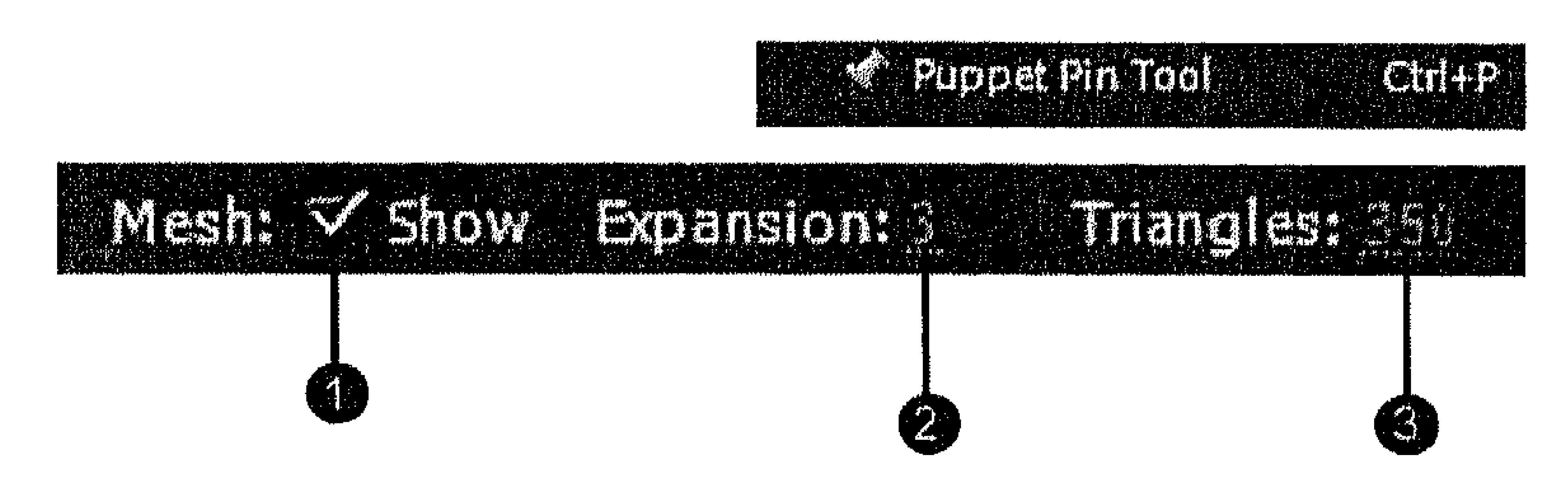
- قم بفتح تركيبة جديدة وقم بإضافة صورة متجهية Vector لشخصية ما مرسومة بواسطة برنامج adobe illustrator
- قم بتفعيل خاصية الصور المتجهة أو الفكتور المشار إليها بالأسفل ليقوم البرنامج بإظهار التفاصيل بشكل أوضح وجعل تفاصيل الصورة حادة كما في الشكل التالي :

ai character.ai
3d_Anim...ust.jpg



- باختيار أداة Puppet Starch قم بوضع نقاط مفصلية للشكل الذي قمت بوضعه داخل التركيبة ولاحظ أنه بجانب صندوق الأدوات أنه قد قام البنامج بإظهار تعديلات وخصائص للنقاط المفصلية حسب الأداة وهي كالآتي :

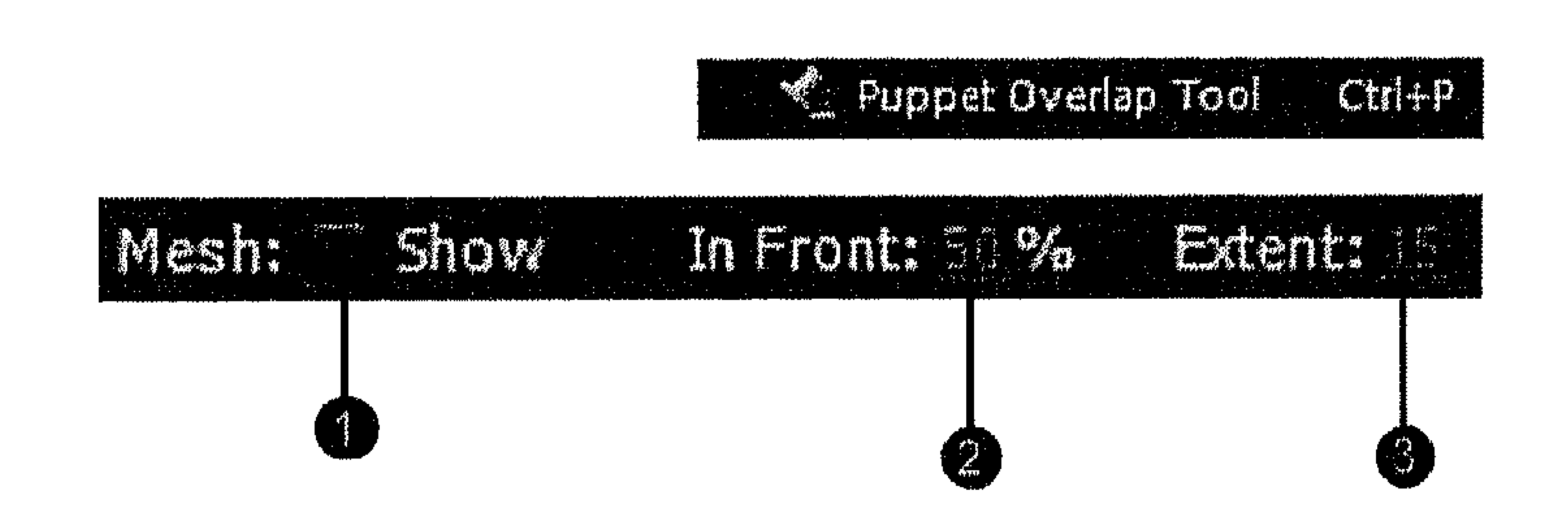
عند اختيار أي من أدوات النقاط المفصلية التالية سوف بقوم البرنامج بإظهار الإضافات والميزات الخاصة بهذه الأداة كل واحدة على حده. وهي بالترتيب كالآتي



1- عند تفعيل هذه الخاصية سوف يقوم البرنامج بإظهار الشبكة الخاصة بالشكل والتي سوف تتمكن من التحكم بها بالأداوت الأخرى

2- عند تغيير قيمة Expantion الخاصة بالنقطة سوف يتغير حجم المنطقة التي سوف تقوم بالتحريك فوقها فمثلاً لو كان لديك صورةً لشخصية معينة وقمت بوضع النقطة عند القدم وقمت بزيادة هذا الرقم فسوف يقوم البرنامج بإضافة الساق والمنطقة العلوية فوق الركبة للمناطق التي سوف تتمكن من تحريكهم بهذه الأداة.

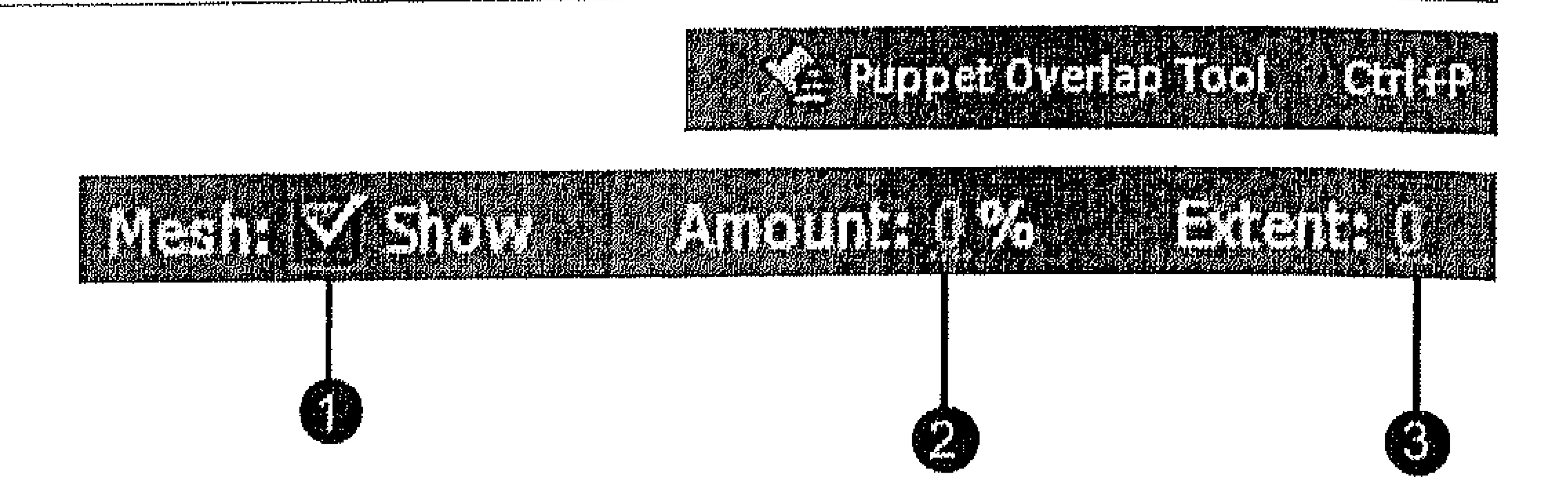
3- مقدار التأثير على المنطقة التي قمت بوضع النقطة بها .



1- إظهار الشبكة الخاصة بالشكل

2- وتستطيع من هذه الخاصية تحديد الأجزاء التي تريدها عند التحكم بالشكل أن تأخذ خصائص البعد ففي التركيبة الخاصة بي والتي قمت بعرضها سابقاً والتي يظهر بها شكل طائر . فلو قمت بحني الرقبة للأسفل سوف أتمكن من هذه الأداة بتحديد وجود الرقبة أمام أم خلف هذا الجسم .

3- مقدار التأثير على المنطقة التي قمت بوضع النقطة بها .

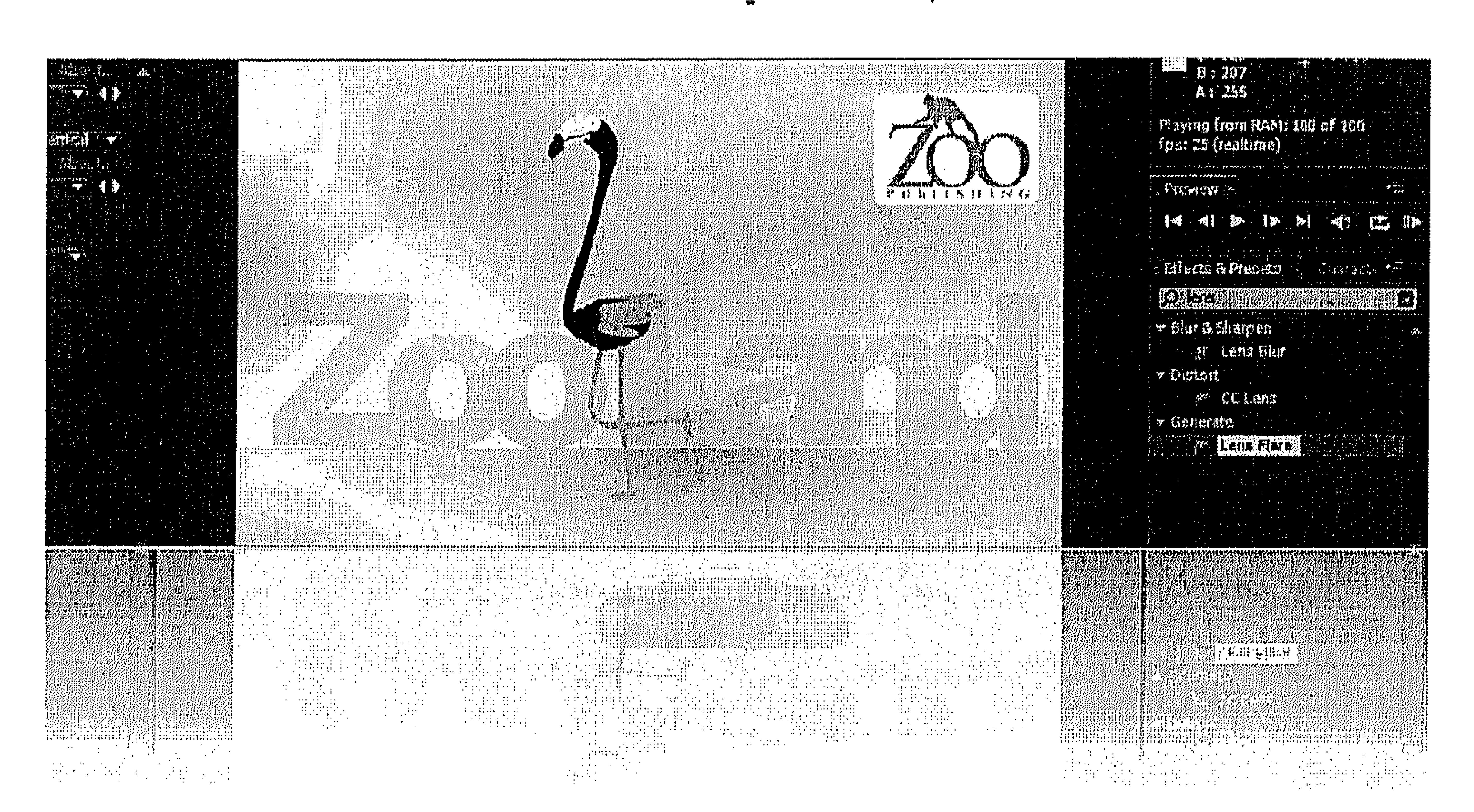


1- عند تفعيل هذه الخاصية سوف يقوم البرنامج بإظهار الشبكة الخاصة بالشكل والتي سوف تتمكن من التحكم بالشكل عن طرق رؤية مكونات هذه الشبكة .

2- سوف تتمكن الآن من تحديد المناطق التي تريد أن تتفاعل مع النقاط المفصلية حتى لا يبدو الشكل لديك وكأنه مصنوع من المطاط وذلك بوضع نقاط على الشكل ومن ثم تغيير قيمة Amount والتي تظهر عند اختيار هذه الأداة.

3- زيادة حجم أو أبعاد المنطقة التي سوف تقوم النقاط المفصلية بالتأثير عليها.

الآن تستطيع أن تقوم بالطبيق العملي بهذه الأدوات انظر المثال التالي وحاول أن تقوم بشئ شبيه به وحاول استخدام الأدوات التي قمنا بصنعها سابقاً.



Adobe After Effects CS6 Chapter 23

Motion Tracking

التعقب والثبات

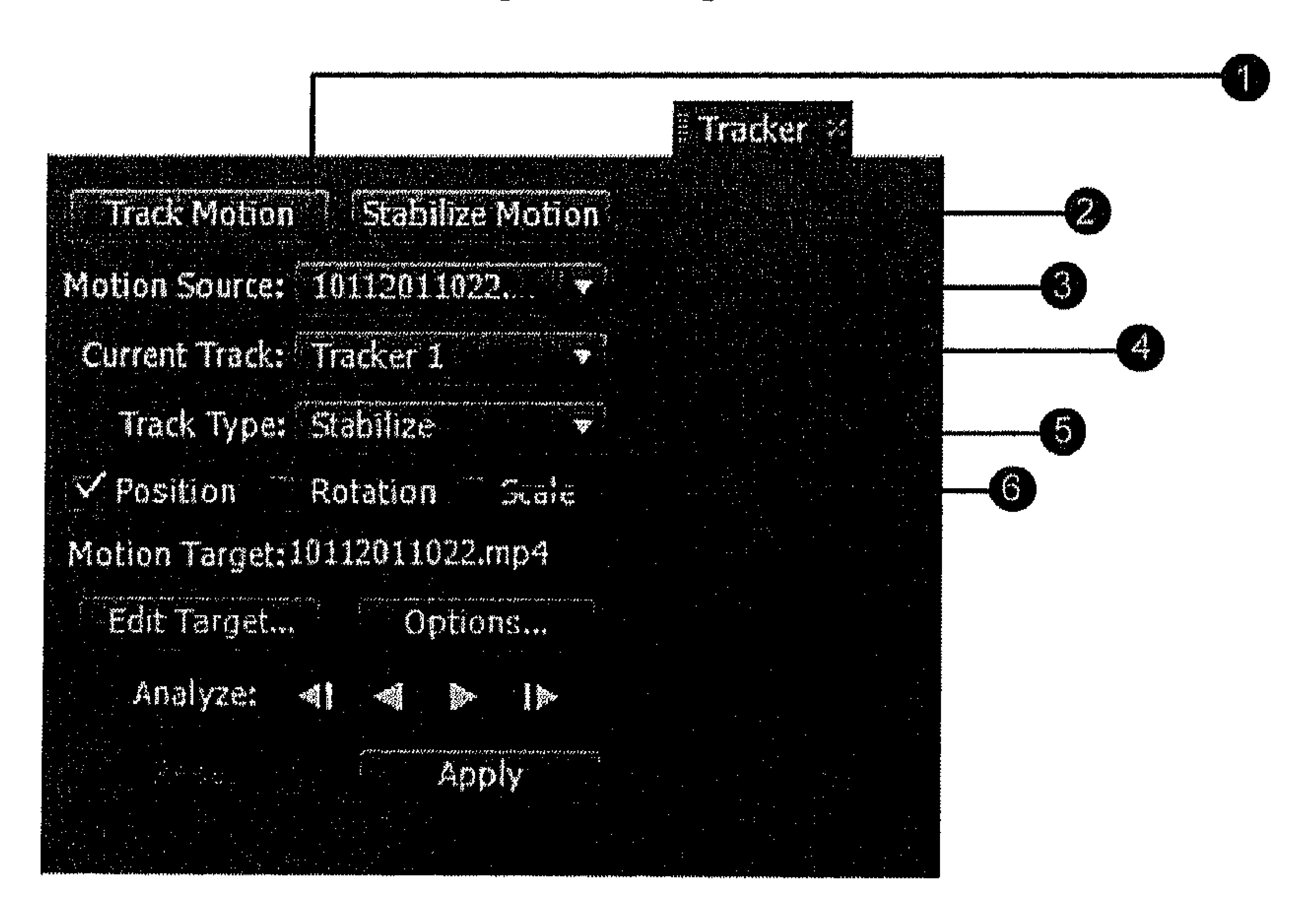
نقاط التعقب والثبات Motion Tracking

يتميز برنامج الأفتر إفيكت بميزات التعقب والثبات والتي سوف تتمكن من خلالها من تعقب نقطة معينة أو مساحية بداخل الملف الذي تقوم بالعمل عليه.
أكان خطأً تحاول تصحيحه أو إنه تأثير معين سوف تقوم بذلك بكل سهولة من خلال نقاط التعقب والثبات في البرنامج.

الثبات Stabilize

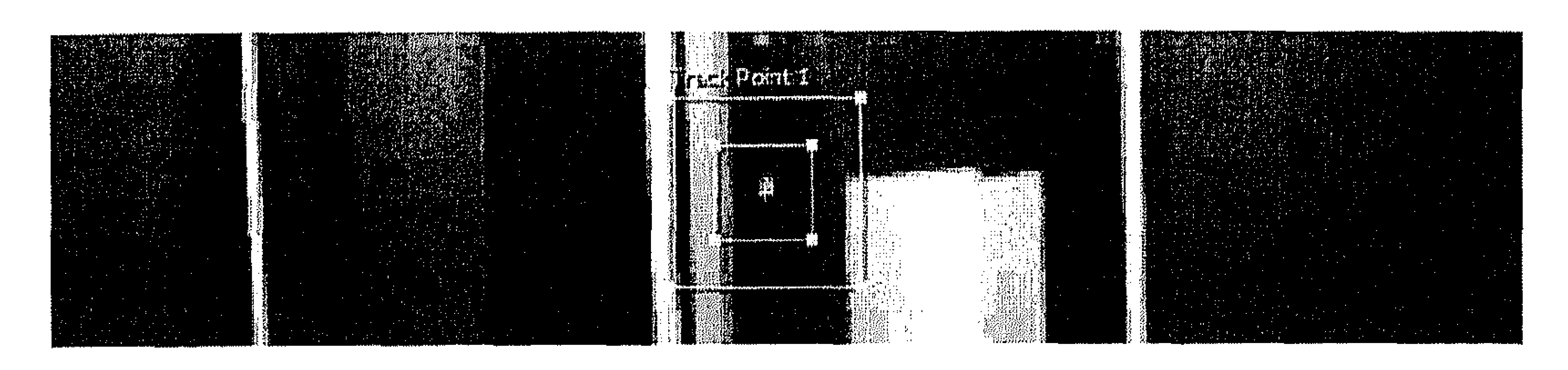
في بداية هذا الفصل سوف أقوم بمعالجة ملف فيديو والذي تكمن المشكلة به هو أن من قام بتصويره قام بالإمساك بالكاميرا بشكل غير ثابت فقامت الكاميرا بالإهتزاز فعند النظر لهذا الفيديو سوف تجد بأنه غير ملفت ومؤلم للعين لكثرة الإرتجاجات فيه.
وسأقوم الآن بمعالجة هذا الفيديو عن طريق نقاط الثبات وإليك التطبيق بالخطوات :

- سأقوم بفتح ملف الفيديو الذي أريد العمل عليه ووضعه بتركيبة بنفس خصائصه وذلك يتم عن طريق سحب هذا الفيديو إلى أيقونة إنشاء تركيبة جديدة .
- من قائمة ترتيب الطبقات سوف أقوم بتحديد طبقة الفيديو التي أريد العمل عليها ومن ثم القيام بالضغط على الزر الأيمن للماوس لتظهر لدي قائمة التحكم بالطبقة ومنها سأقوم باختيار Stabilize Motion لنقوم بتثبيت الفيديو .
- بعد الضغط على الخيار Stabilize Motion من القائمة التي ظهرت أمامك سيقوم البرنامج بإضافة نقطة تعقب في منتصف شاشة عرض التركيبة وقام أيضاً بفتح نافذة جديدة بإسم Tracker أي المتعقب والتي تبدو كالآتي :



1- خاصية التعقب
2- خاصية الثبات
3- من هذا الخيار سوف تقوم باختيار الطبقة التي تريد تعقب نقطة عليها
4- إسم نقطة التعقب الفاعلة في هذه اللحظة
5- نوع التعقب
6- خصائص التعقب فتستطيع تعقب حجم وزاوية تدوير وموقع أو إحداها كما سأقوم بهذا التطبيق

الآن سوف أقوم بتحريك نقطة التعقب الموجودة بمنتصف شاشة عرض التركيبة والتي سوف تقوم بتتبع نقطة داخل الفيديو الذي لديك.فحاول أن تقوم بتعقب نقطة واضحة كي لا يكون هنالك مجال للخطأ. انظر الشكل التالي :

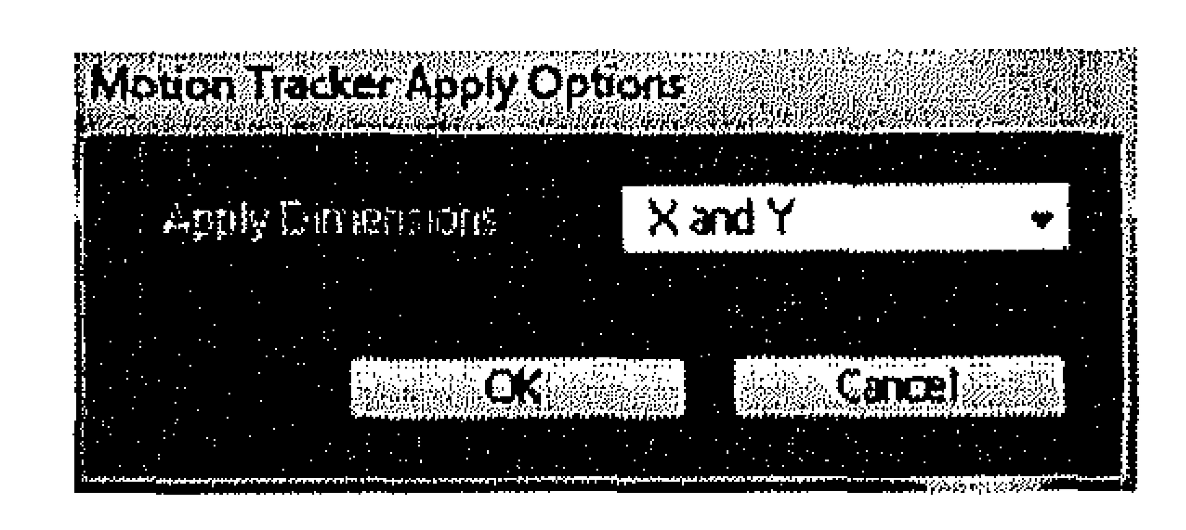


الآن سأقوم بتحريك المؤشر الزمني Cti إلى البداية

- سأعود الآن إلى نافذة المتعقب Tracker

Analyze:

ومنها سأقوم بالضغط على السهم المشار إليه في الصورة وذلك كي يقوم البرنامج بتعقب هذه النقطة وتثبيت الفيديو عليها وعند حصولك على النتيجة التي تريد قم باختيار Apply من نافذة المتعقب لتظهر لديك النافذة التالية :



والتي يقوم البرنامج من خلالها بسؤالك هل تريد تنفيذ هذا التعقب على أية محاور ؟ وعلى الأغلب سوف تقوم باختيار X,Y معاً

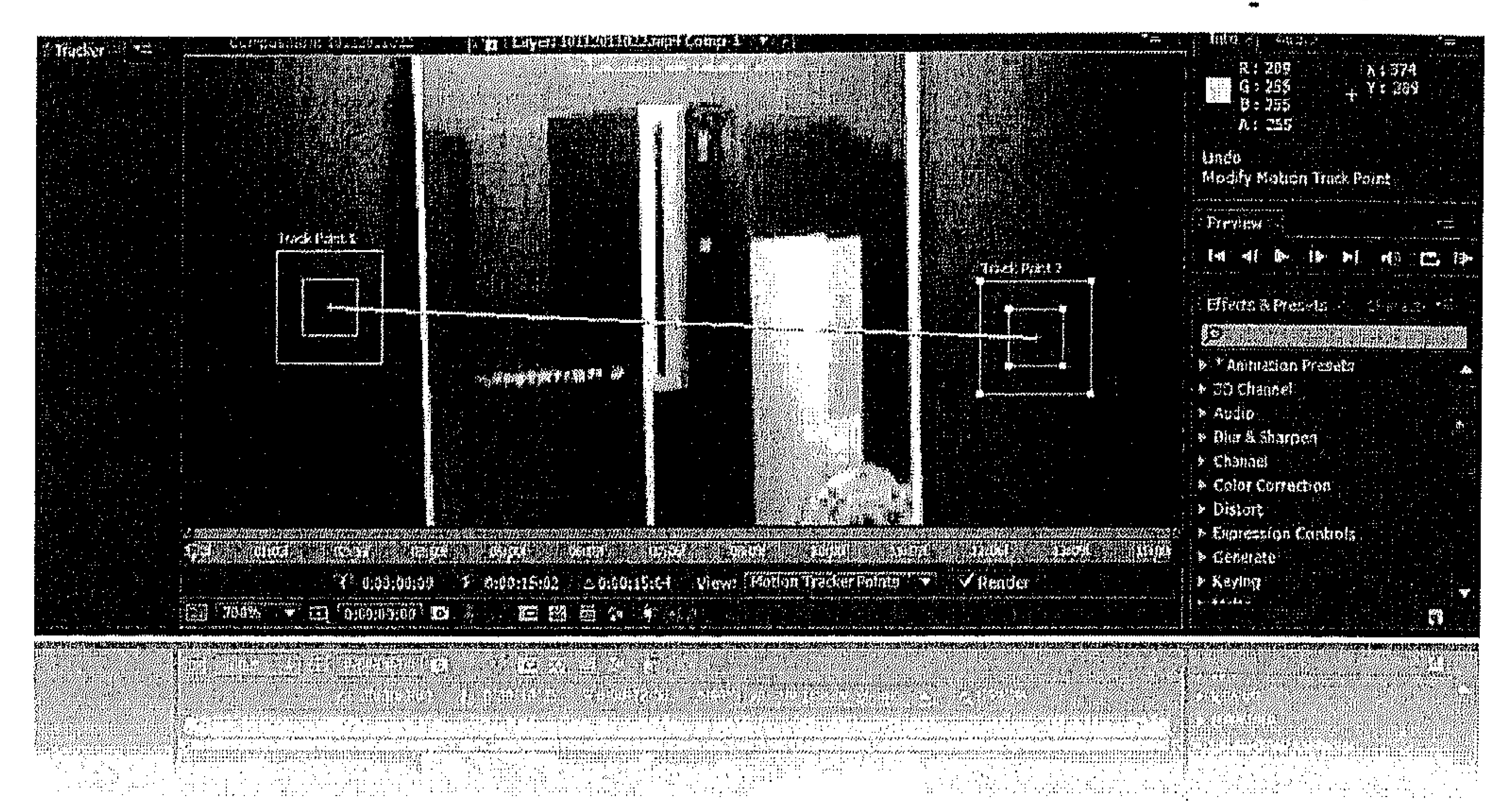
- قم الآن بمشاهدة النتيجة النهائية لهذا التعقب .

عند تطبيق هذا الدرس سوف تلاحظ بأن النتيجة التي قد ظهرت لديك أفضل بكثير من الحالة الأصلية للفيديو وذلك لأن الفيديو في البداية كان يصعب مشاهدته أما الآن فاصبح الفيديو ثابتا والصورة العامة هي التي تقوم بالتحرك .

- يمكنك الحصول على نتيجة أفضل وذلك بوضع نقطة ثبات أخرى على هذا الفيديو وذلك بالخطوات التالية :

إعادة وضع نقطة ثبات للفيديو

- سأقوم بتحديد طبقة الفيديو الذي نقوم بالعمل عليه
- من الكيبورد سأقوم بالضغط على Ctrl+Shift+C ليقوم البرنامج بدمج نقاط التعقب التي قمت بوضعها مع الفيديو وجعلها كتركيبة جديدة
- من قائمة ترتيب الطبقات سأقوم بالضغط بالزر الأيمن للماوس فوق إسم الطبقة لتظهر لدينا قائمة ومنها سأختار Stabilize Motion
- من نافذة المتعقب Tracker قم بتفعيل الدوران Rotation الإعداد الذي أشرت إليه سابقاً بالرقم 6 ✓Position Rotation Scale
- سيقوم البرنامج الآن بإعطائك نقطتي تعقب ليقوم بتثبيت الفيديو عليهما كما في الشكل التالي :

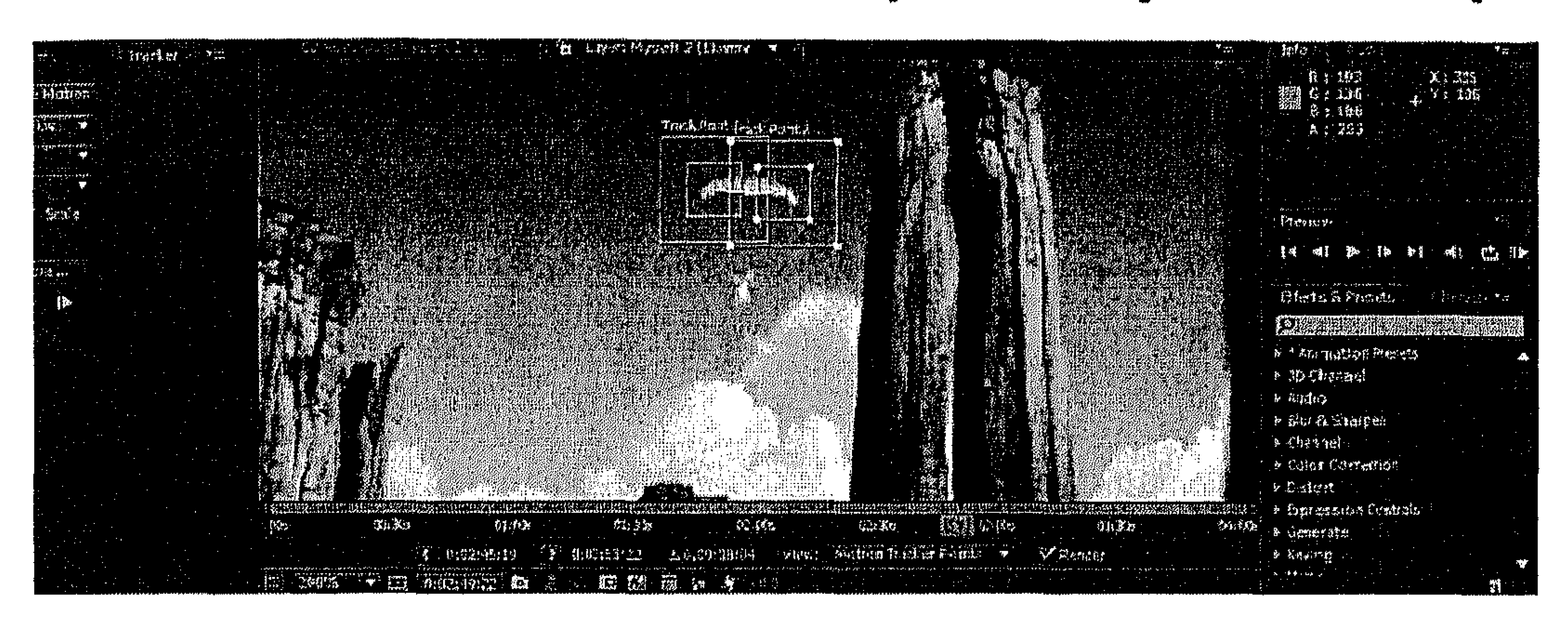


الآن سأقوم بإكمال الخطوات كما في المرة السابقة لأحصل على فيديو ثابت .

التعقب Track Motion

في هذا الدرس سوف تتعلم كيفية تتبع نقطة باستخدام Tracker

- قم بفتح ملف الفيديو الذي تريد العمل عليه ووضعه بتركيبة بنفس خصائصه.
- من قائمة ترتيب الطبقات قم بتحديد طبقة الفيديو التي تريد العمل عليها ومن ثم القيام بالضغط على الزر الأيمن للماوس لتظهر لديك قائمة التحكم بالطبقة ومنها سأقوم باختيار Stabilize Motion لنقوم بتتبع نقطة بهذا الفيديو.
- من نافذة Tracker قم باختيار Track Motion وقم بضبط النقطة على الشكل الذي تريد تتبعه كما في الشكل التالي :



الآن قم بالضغط على Analyze: من النافذة Tracker ليقوم البرنامج بتتبع هذه النقطة . لكن ما الفائدة من تتبع هذه النقاط ؟

سوف تتمكن من جعل أي طبقة ما تقوم بملاحقة هذه النقطة كأن تشير إلى هذا الشكل بدائرة او بسهم وما إلى ذلك وذلك كالآتي :

- من نافذة Tracker والتي سوف تظهر لديك عند إختيار Stabilize Motion قم منها باختيار Edit Target... وقم بتحديد إسم الشكل أو الطبقة التي تريد منها تتبع هذه النقطة.

ولقد قمت بهذا التطبيق تبديل الشكل الذي يشبه مظلة الهبوط كما يلي :



Adobe After Effects CS6 Chapter 24

Rendering,Exporting and Preview

إستعراض التركيبة وإخراج النتيجة النهائية للعمل

استعراض التركيبة Compositin Preview

قد ذكرت سابقاً أنه حين تريد أن تقوم برؤية الفيديو الذي قمت بصناعته باستخدام الأفتر إفيكت أثناء العمل قم بالضغط على الرقم 0 من لوحة المفاتيح أو Space ليقوم البرنامج بعرض التركيبة.

والآن سأقوم بشرح هذين الإختصارين ولماذا نستخدم كل منهما :

- عند الضغط على Space من الكيبورد نحن بهذا قمنا بتشغيل الملف الذي لم يقم الجهاز أو البرنامج بعمل تصدير له فعند تشغيله للمرة الأولى سوف يظهر لديك بصورة بطيئة جداً حتى يقوم البرنامج بتحميل الملفات الخاصة بالمشروع ودمجها لتحصل على النتيجة النهائية

- عند الضغط على الرقم 0 فنحن نقوم بتفعيل الأمر عرض باستخدام الذاكرة العشوائية RAM الموجودة على جهازك الكمبيوتر والنتيجة التي سوف تظهر لديك ليست النتيجة النهائية بل إنها للعرض فقط لكي تستطيع إجراء أي تعديل على هذه التركيبة التي قمت بصنعها وتستطيع الوصول لهذا الأمر وذلك بالذهاب إلى شريط الأوامر ومنه بالذهاب إلى : composition > Preview > RAM Preview

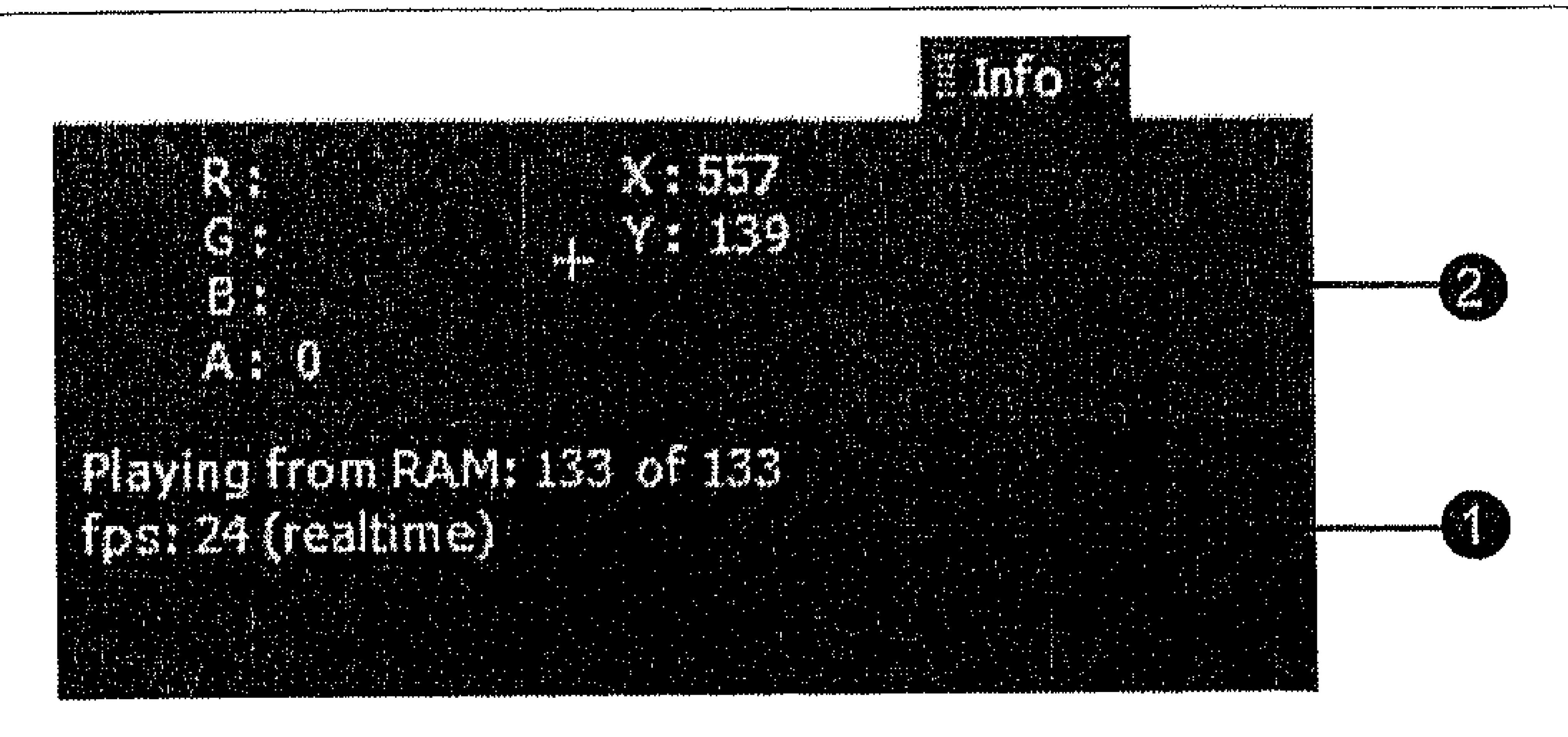
كما في الشكل التالي :

Composition
New Composition... Ctrl+N
Composition Settings... Ctrl+K
Background Color... Ctrl+Shift+B
Set Poster Time
Trim Comp to Work Area
Crop Comp to Region of Interest
Add to Render Queue Ctrl+Shift+/
Add Output Module
Preview
Save Frame As
Make Movie... Ctrl+M
Pre-render...
Save RAM Preview... Ctrl+Numpad 0
Composition Flowchart Ctrl+Shift+F11
Composition Mini-Flowchart tap Shift
RAM Preview Numpad 0
Wireframe Preview Alt+Numpad 0
Motion with Trails
Audio
Audio Preview (Here Forward) Numpad .
Audio Preview (Work Area) Alt+Numpad .

وسيقوم البرنامج بتحميل الملفات الخاصة بعرض التركيبة ومن ثم سيقوم باستعراض هذه التركيبة بسرعة ومن ثم بالوقت الحقيقي لها وتستطيع رؤية عدد الفريمات المعروضة بالثانية أثناء العرض من نافذة info والتي ستجدها أقصى اليمين في الأعلى في مساحة العمل وإن لم تجدها قم بالذهاب إلى شريط الأوامر وقم باختيار التالي منه :

Window > Info

والتي سوف تبدو بهذا الشكل :



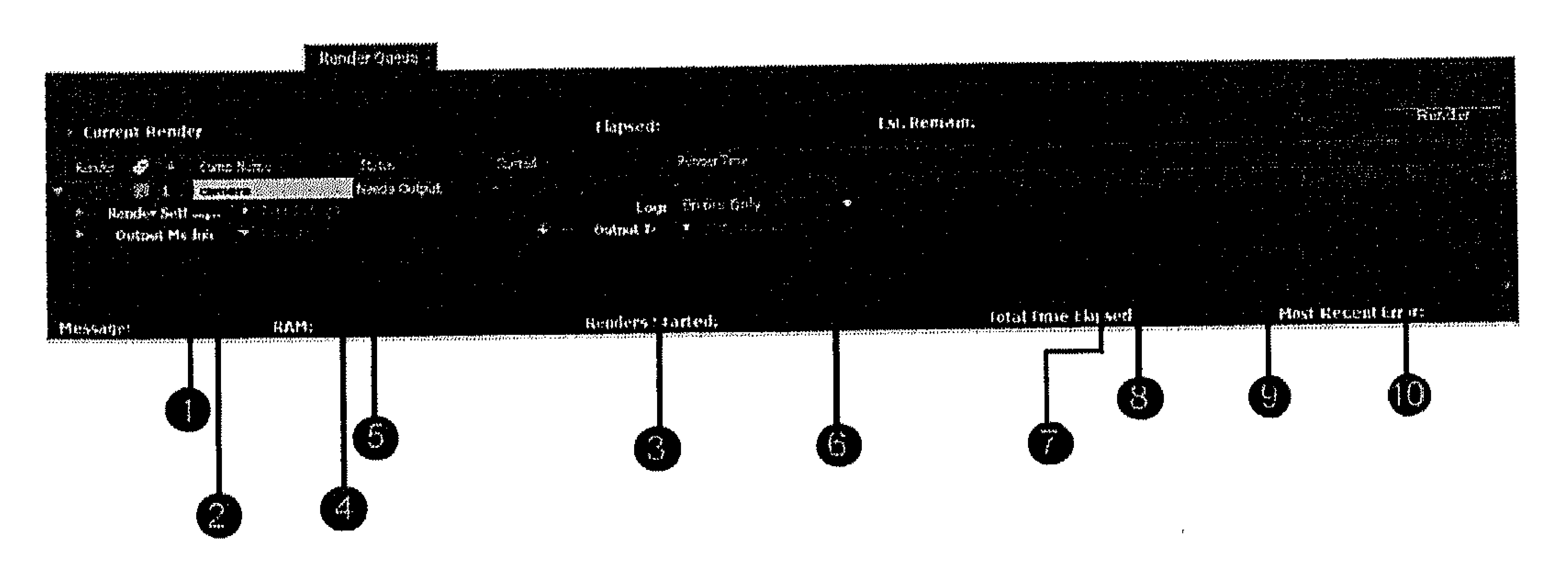
1- عند تحريك المؤشر بداخل شاشة عرض التركيبة سوف يقوم البرنامج بإعطائك النسب الخاصة بخلط اللون الذي تشير إليه بمؤشر الماوس وفي الصورة التي في الأعلى لم أقم بالإشارة لأي لون على الشاشة

2- سوف يقوم البرنامج بإظهار سرعة عرض الفيديو أو التركيبة التي قمت بصنعها فعند ظهور هذه الكلمات باللون الأحمر فاعلم بأن البرنامج لم يقم بعد بتحميل الملفات الخاصة بعرض التركيبة فانتظر قليلا فعندما تصبح باللون الأبيض سيكون البرنامج قد أنهى تحميل هذه الملفات.

تصدير التركيبة Rendering and Exporting

عند إنتهائك من العمل بالتركيبة ومن ثم استعراضها والتأكد من الإعدادات وجب عليك إخراج هذا العمل الذي قمت به كملف فيديو أو إلى برامج أخرى كالفلاش وسوف تتمكن من اختيار صيغة الفيديو التي تناسبك وذلك كالآتي :

- بعد إنتهاء العمل بالتركيبة قم بالضغط في مساحة فارغة داخل نافذة ترتيب الطبقات
- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم باختيار التالي Composition > Ass to Render Queue ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية :

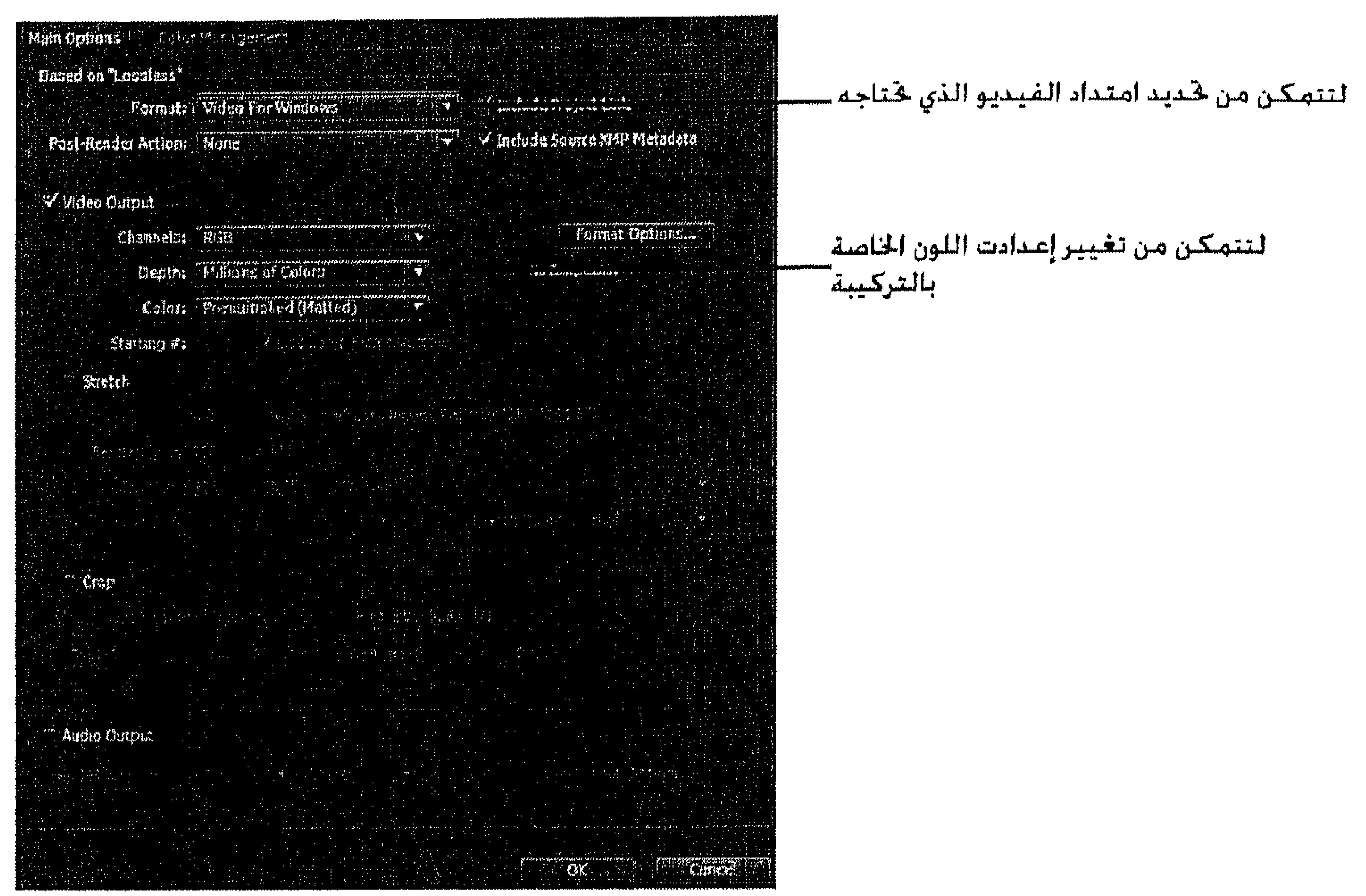


1- سوف يقوم البرنامج بإعطائك إعدادات افتراضية لتقوم بتصدير التركيبة بناءً عليها وتستطيع الإنتقاء بين هذه الخيارات وإن كنت تريد تصديره كملف فيديو للعرض تستطيع وبشكل سريع انتقاء Best Setting

2- لتحديد امتداد تصدير الفيديو الذي تريده

3- لتحديد المكان الذي تريد حفظ الملف الذي سوف تقوم بتصديره على جهازك الكمبيوتر

4- إن لم تعجبك أي من الإعدادت الإفتراضية التي قام منتجو البرنامج بوضعها لك قم بالضغط على كلمة Lossless ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية .



5- في حالة أنك تريد أن تتحكم بإعدادت الفيديو الخاصة بك قم بالضغط فوق كلمة BestSetting بالزر الأيسر للماوس وسوف تظهر لديك نافذة التحكم باعدادات الفيديو لكني أفضل أن تقوم دائماً باختيار BestSetting وسأستعرض عليك هذه النافذة بعد الإنتهاء من الخيارات الرئيسية لنافذة التصدير

6- تستطيع حفظ الملفات التي تقوم بتصديرها وحفظها في مجلد خاص بك بالمكان الذي تريد على جهازك الكمبيوتر قم بالضغط فوق كلمة Not Yet Specified ومن ثم قم بانتقاء الملف الذي تريد وضع الفيديو به

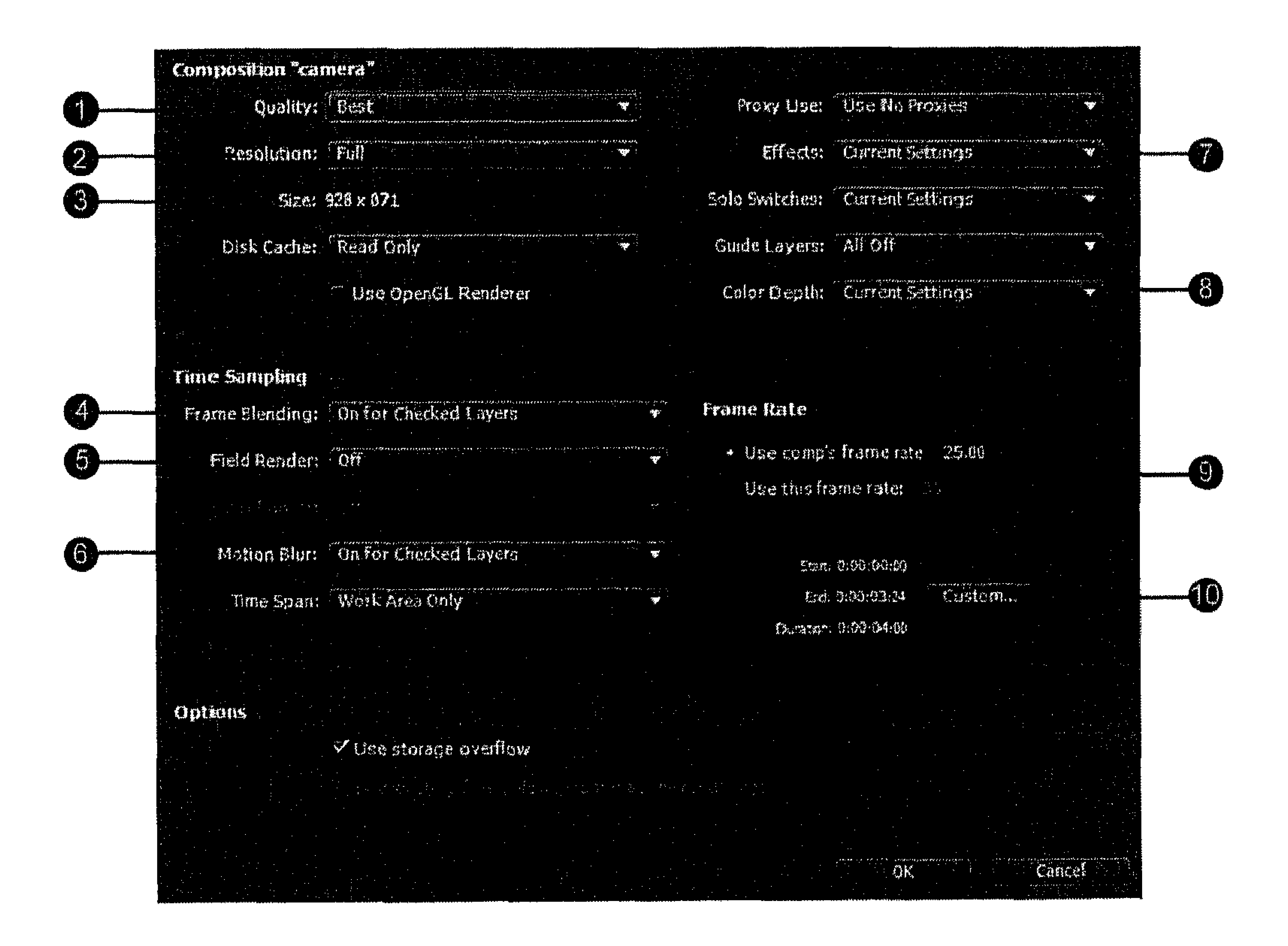
7- عند بدء التصدير سوف يقوم البرنامج بإظهار نسبة الإنتهاء من تصدير التركيبة في المنطقة المشار إليها

8- لإيقاف عملية التصدير نهائياً وتستخدم أغلب الأوقات لظهور خطأ أثناء تصدير التركيبة كملف فيديو

9- إيقاف التصدير مؤقتاً وبالضغط عليها مرة أخرى تستطيع إكمال التصدير

10- القيام بالتصدير

بقي لدينا نافذة أخيرة للتصدير والتي لكي تقوم بإظهارها قم بالرجوع إلى الشرح السابق بالفقرة المشار إليها بالرقم 5



1- لتحديد جودة الصورة وهذا الخيار له تأثير على حجم الملف الذي سوف تقوم بتصديرة فكلما قمت بتحسين الصورة وتوضيحها زاد حجم الملف

2- عدد البكسلات المكونة للفيديو. ويمكنك اختيار نصف وربع وثلث العدد الأصلي للتركيبة

3- لإظهار طول وعرض التركيبة وعند تغيير الخيار Resolution سيقوم البرنامج بإعطائك طول وعرض التركيبة بعد الإنتهاء من التصدير

4- دمج الفريمات ووضع فريمات أخرى بينها لتبدوا الصورة ذات جودة أعلى وأوضح

5- يقوم البرنامج بسؤالك هل يقوم بتصدير الملف بالعمق الموجود به أم كأنها صور عادية

6- عند القيام بالتصدير تستطيع إختيار إضافة التأثير Motion Blur والذي سيعطي واقعية للمشهد إن قمت باستخدامه بالشكل الصحيح وتستطيع إضافة هذا التأثير على التركيبة قبل التصدير وذلك بكتابة اسمه بنافذة Effect & Presets وسحبه للطبقة أو للتركيبة كاملة

7- القيام بتصدير التأثيرات التي قمت بتطبيقها فوق العناصر والطبقات التي قمت بوضعها بداخل التركيبة

8- عمق الألوان وعددها وهذا الخيار سيكون بالإعتماد على طريقة وأجهزة العرض التي سوف تقوم بعرض الفيديو عليها

9- تستطيع اختيار عدد فريمات للثانية الواحدة بنفسك أو دع البرنامج يضع أفضل الإعدادت وهنا يرى البرنامج بأن أفضل عدد فريمات لهذا الفيديو هو 25فريم للثانية الواحدة

10- لتحديد وقت بداية ونهاية التصيير من المشروع فلست مضطراً أن تقوم بتصيير المشروع كاملاً

After Effect Shortcuts | أهم اختصارات برنامج الأفتر إفيكت

Shortcut	Shortcut Describtion	وصف الإختصار
home key	go to the beginning of the time line	الذهاب إلى بداية التركيبة
end key	go to the end of the time line	الذهاب إلى نهاية التركيبة
i	go to the beginning of the layer	الذهاب إلى بداية تشغيل الطبقة
o	go to the end of the layer	الذهاب إلى نهاية تشغيل الطبقة
b	begin the workspace here	بدأ عرض التركيبة
n	end the workspace here	نهاية عرض التركيبة
u	show all keyframes	الذهاب إلى بداية التركيبة
]	start the layer here	جعل الطبقة تبدأ العمل عند نقطة محددة
[	end the layer here	جعل الطبقة تطفئ عند نقطة محددة
]+alt	cut the front of the layer here	اقتصاص جزء من الأمام من شريط الطبقة
[+alt	cut the end of the layer here	اقتصاص جزء من الخلف من شريط الطبقة
p	position	موقع الشكل داخل التركيبة
r	rotation	درجة تدوير الشكل
s	scale	حجم الشكل
t	transparency or opacity	الشفافية
a	anchor point	نقطة الإرتكاز
e	effect	التأثير
m	mask	القناع
mm	show mask contents	خصائص التعديل للقناع
f	mask feather	نعومة أطراف القناع
Ctrl+a	select all	إختيار الكل
Ctrl+n	new composition	فتح تركيبة جديدة
Ctrl+d	Dublicate Layer	نسخ الطبقة أو تكرارها
Ctrl+m	make movie	تصدير التركيبة كفلم
Ctrl+s	save	حفظ

مقدمة عن برنامج البريميير Introduction

يعتبر برنامج البريميير من البرامج الرائدة في عالم تحرير ومونتاج الفيديو التلفزيوني وذلك لما يحتويه هذا البرنامج من أدوات متعددة الإستخدامات وتأثيرات تلبي جميع المتطلبات وتقوم بتوفير الوقت على المحرر ولسهولة استخدامه أيضاً والتي سوف تتمكن عند التعامل معها جميعاً سوف تساعدك أثناء عملية تحرير الفيديو .

وفي الفصول المقبلة من هذا الكتاب سوف أقوم بتغطية كافة مساحة العمل بإذن الله من صندوق الأداوت ونوافذ التعديل والشريط الزمني وشاشة المصدر وشاشة عرض المشهد واللقطة وسنقوم بالتعرف عليها جميعا بالإضافة إلى التطبيقات العملية الشاملة لكل نافذة أو أداة في هذا البرنامج .

مالذي تستطيع فعله باستخدام برنامج البريمير

عن استخدامك لبرنامج البريمير سوف تقوم بعملية التحرير على عدة أنواع من الملفات كملفات الفيديو والصور والصوت والنصوص ودمجها مع بعضها البعض لتخرج بنتيجة ذات معني .

فمثلا تستطيع ببساطة باستخدام هذا البرنامج بعمل عرض تقديمي بصيغة فيديو لعدة صور وتستطيع عند إظهار هذه الملفات تشغيل ملف صوتي بنفس الوقت وستتمكن أيضا من إستخدام عدة ملفات فيديو وأخذ أجزاء معينة منها وشرح قصة كاملة بفترة زمنية قصيرة , كما يحدث بالأفلام السينمائية التي نراها .

الفرق بين الفيديو المنزلي والتلفزيوني بشكل عام

الفيديو التلفزيوني هو عبارة عن ملف فيديو عالي الجودة وكبير الحجم وقد تم تصويره بإحدى الكاميرات الحديثة والمختصة بهذا النوع من الفيديو . هذا وأن من قام بتصوير هذا الفيديو سيكون شخصاً مختصاً بالتصوير التلفزيوني على دراية كاملة بأنواع اللقطات وكيفية التعامل مع الكاميرا ومعالجة الأخطاء الخاصة بالتصوير إن وجدت.

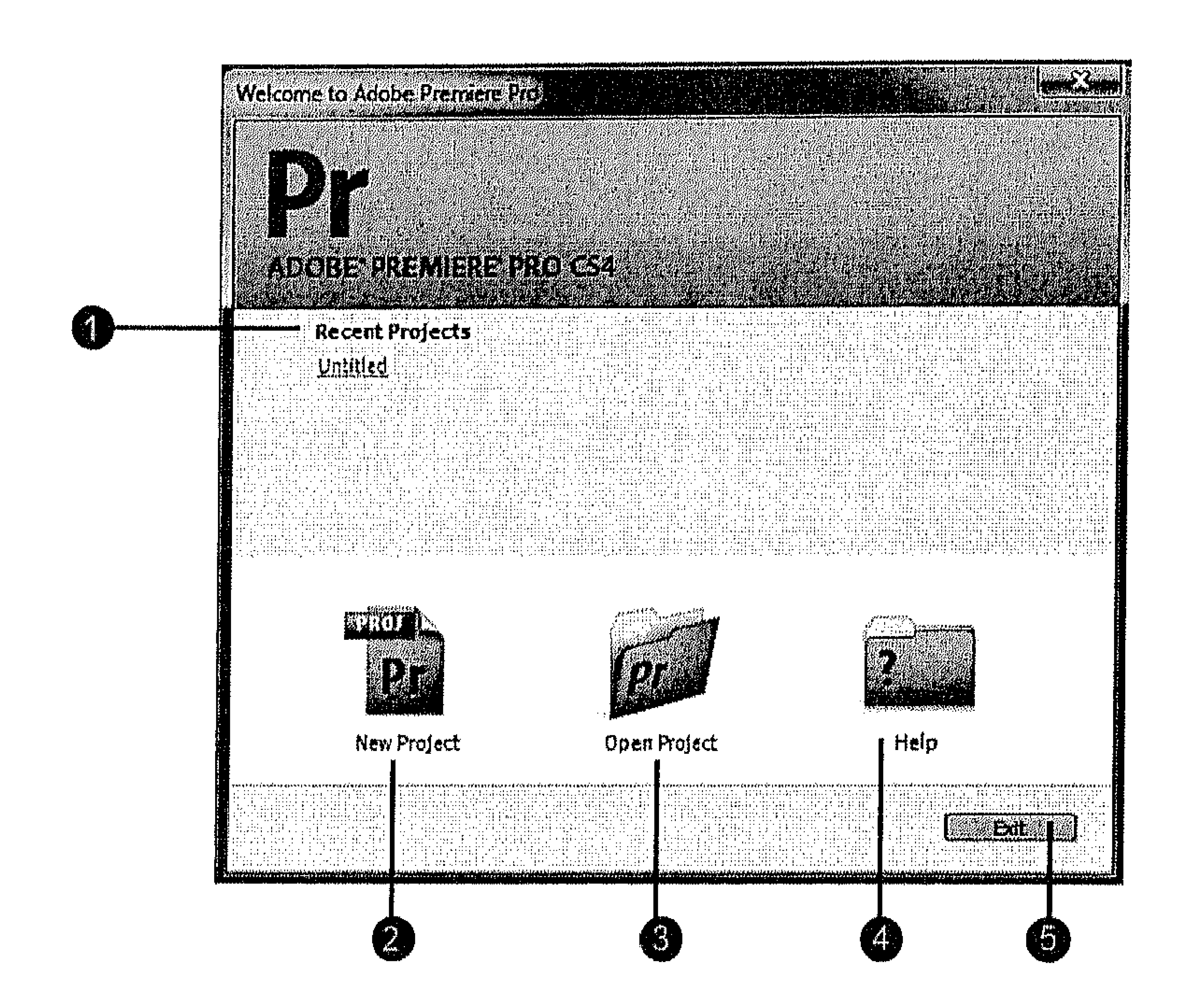
وصور هذا الفيديو لغايات من الممكن أن تكون تجارية أو إخبارية وما إلى ذلك .أما الفيديو العادي كفيديو المناسبات والحفلات والذي سأقوم بتسميته الفيديو المنزلي فقد صور من قبل شخص عادي من دون الإلتزام بقواعد ولقطات معينة أثناء التصوير فعند القيام بتحرير الفيديو التلفزيوني يوف تحاول استخدام النقلات العادية Cut أما بالفيديو المنزلي فتستطيع استخدام النقلات المتحركة والتي من الممكن أن تحمل في طياتها أشكالاً غريبة وجديدة .

ميزات البريمير عن غيره من برامج التحرير

يتميز برنامج البريمير عن البرامج التحرير الأخرى بأنه برنامج إحترافي تستطيع من خلاله القيام بجميع الوظائف والتحويلات الخاصة بالفيديو فعند قيامك بتصوير فيديو معين تستطيع ادخاله عن طريق البرنامج بعملية Capture ومن ثم تقوم بالتعديل والتحرير عليه من معالجة صوت وصورة وألوان وغيره ووضع النقلات وإدخال فيديو من ملفات أخرى وتجميع اللقطات والمشاهد ومن ثم القيام بتصدير الفيديو بالصيغة التي تحتاجها. أما في البرامج الأخرى الخاصة بتحرير الفيديو فستجد بأن هذه البرامج كل منها تقوم بعمل جزء معين مما يقوم به برنامج البريمير وليست شاملة .

التعرف على البرنامج ومساحة العمل :

عند فتح برنامج البرميير للمرة الأولى ستظهر لديك شاشة الترحيب Welcome Screen كما تبدو بالشكل التالي :



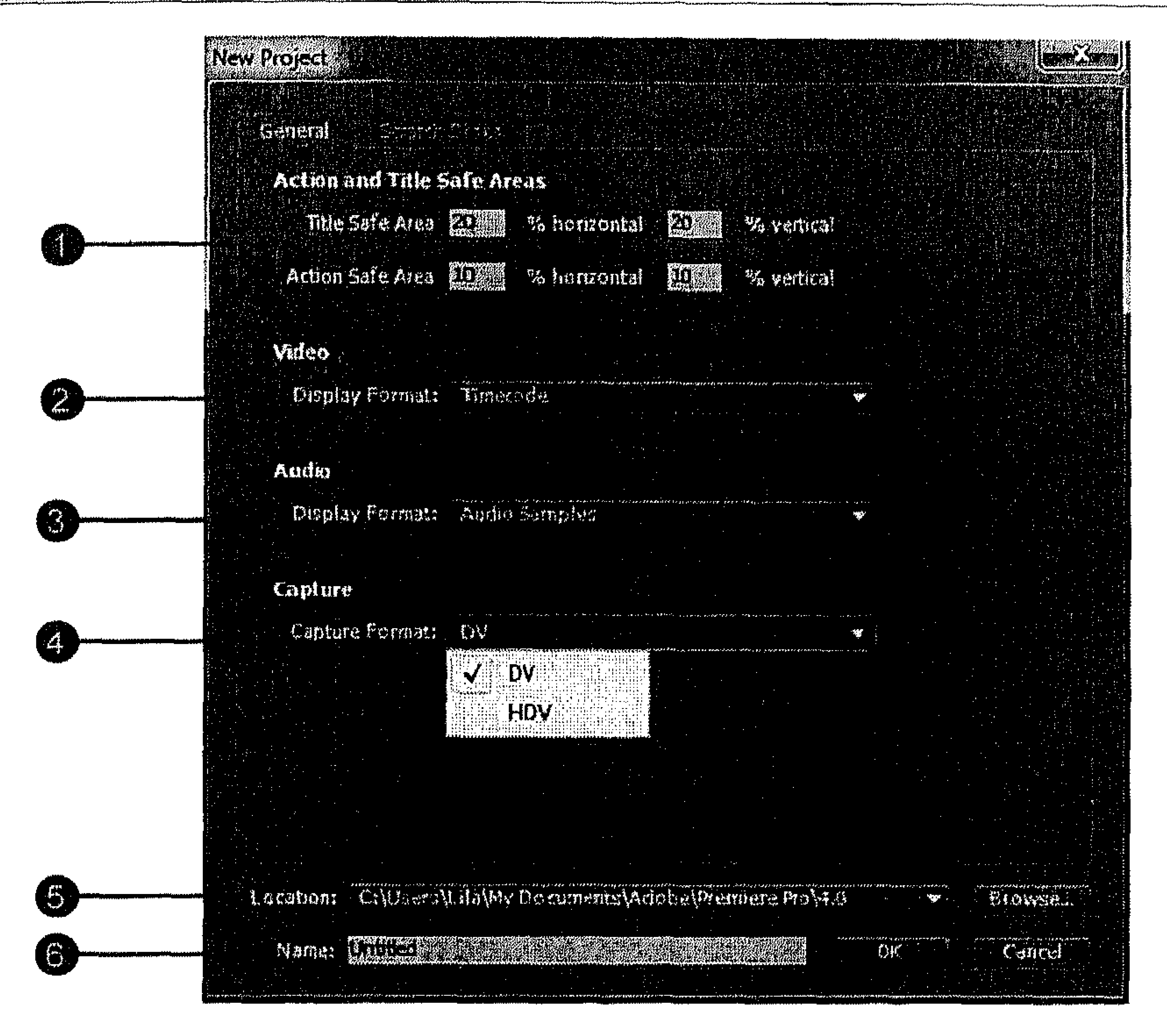
1- Recent Project : تقوم هذه القائمة البسيطة بتوفير الوقت والجهد عليك وذلك عبر إعطائك أسماء التراكيب الأخيرة التي قمت بفتحها وحفظها عوضاً عن قيامك بالبحث عنها في جهازك .

2- New Project : فتح ملف أو مشروع جديد للعمل عليه.

3- Open Project : فتح ملف أو مشروع قد قمت بحفظه سابقاً على جهازك الكمبيوتر .

4- Help : سوف يقوم البرنامج من إجابتك على جميع الأسئلة التي تتبادر إلى ذهنك وذلك بالضغط على مساعدة

لبدأ العمل بمشروع جديد قم بالضغط على New Project ليقوم البرنامج تلقائياً بفتح نافذة خصائص المشروع كما في الشكل التالي :



1- سوف يعطيك البرنامج مجموعة قيم لأبعاد قام بتسميتها المنطقة الآمنة أو Safe Area وهي المساحة التي سوف تقوم بالعمل ووضع التراكيب بها والتي سوف يتأكد البرنامج بأن جميع العناصر التي سوف تقوم بوضعها داخل المشروع سوف يتم عرضها بصورة كاملة من دون أي اقتصاص منها حسب الشاشة التي تعرض عليها . فعند العمل على الشاشات القديمة والتي تكون نسبة الطول للعرض بها 3:4 لديك عدة أنواع من هذه الشاشات فمنها Sameflat Monitor ومنها العادي Normal Monitor والفرق بينهما أن الـ Sameflat تعمل بشاشة مسطحة تقوم بإظهار جميع العناصر بالفيديو الذي يتم بثه ولكن النوع الآخر من أجهزة العرض وهو Normal وتكون الشاشة فيه محدبة فعند عرض الفيديو سوف تكتشف بأن هذا الجهاز قام بحذف جزء بسيط من أطراف الصورة فلذلك لا تظهر الصورة كاملة كما هي عند البث فلذلك وجدت التلفزيونات الحديثة LCD والتي تقوم بعرض كافة الصورة بجودة عالية.
فعند العمل بتحرير الفيديو وجب عليك أخذ الإحتياط بوضع القياسات الصحيحة للمنطقة الآمنة لكي تقوم أجهزة الإستقبال (التلفزيون) باستقبال الصورة بشكل كامل مهما كان نوع شاشة العرض للجهاز .

2- عند العمل داخل البرامج التي تتعامل مع الفيديو فنحن هنا نتعامل بشكل أساسي مع الوقت فكلما تعاملت معه بدقة كلما أصبح مشروعك أكثر إحترافية ومن هذه

القائمة سوف تقوم باختيار الوحدة التي تريد التعامل معها داخل المشروع الذي سوف تقوم بفتحه وهي إما أن تكون بالثانية أو بالفريم وعلى الأغلب عند التحرير التلفزيوني نقوم باستخدام الثواني .

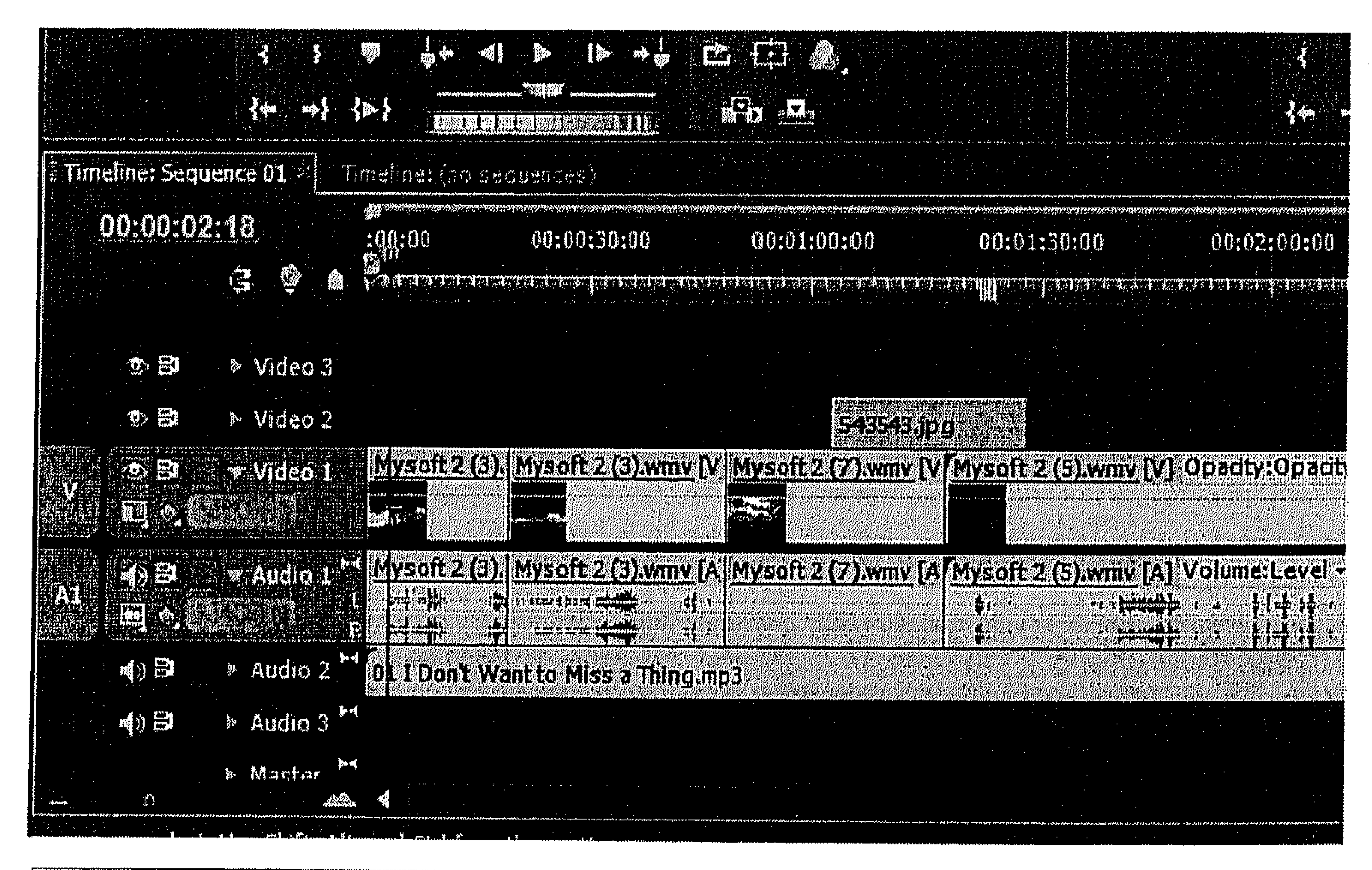
3- طريقة عرض الملفات الصوتية داخل المشروع وقم بتركها بالإعدادت الإفتراضية

4- يمكنك البرنامج هنا من اختيار صيغة تسجيل البرنامج للفيديو المدخل إليه وقد قام منتجو البرنامج بإضافة خاصية HDV الفيديو بالتقنية العالية بالإضافة إلى DV الفيديو العادي لتقوم باختيار ما تحتاج للعمل عليه فيما بعد.

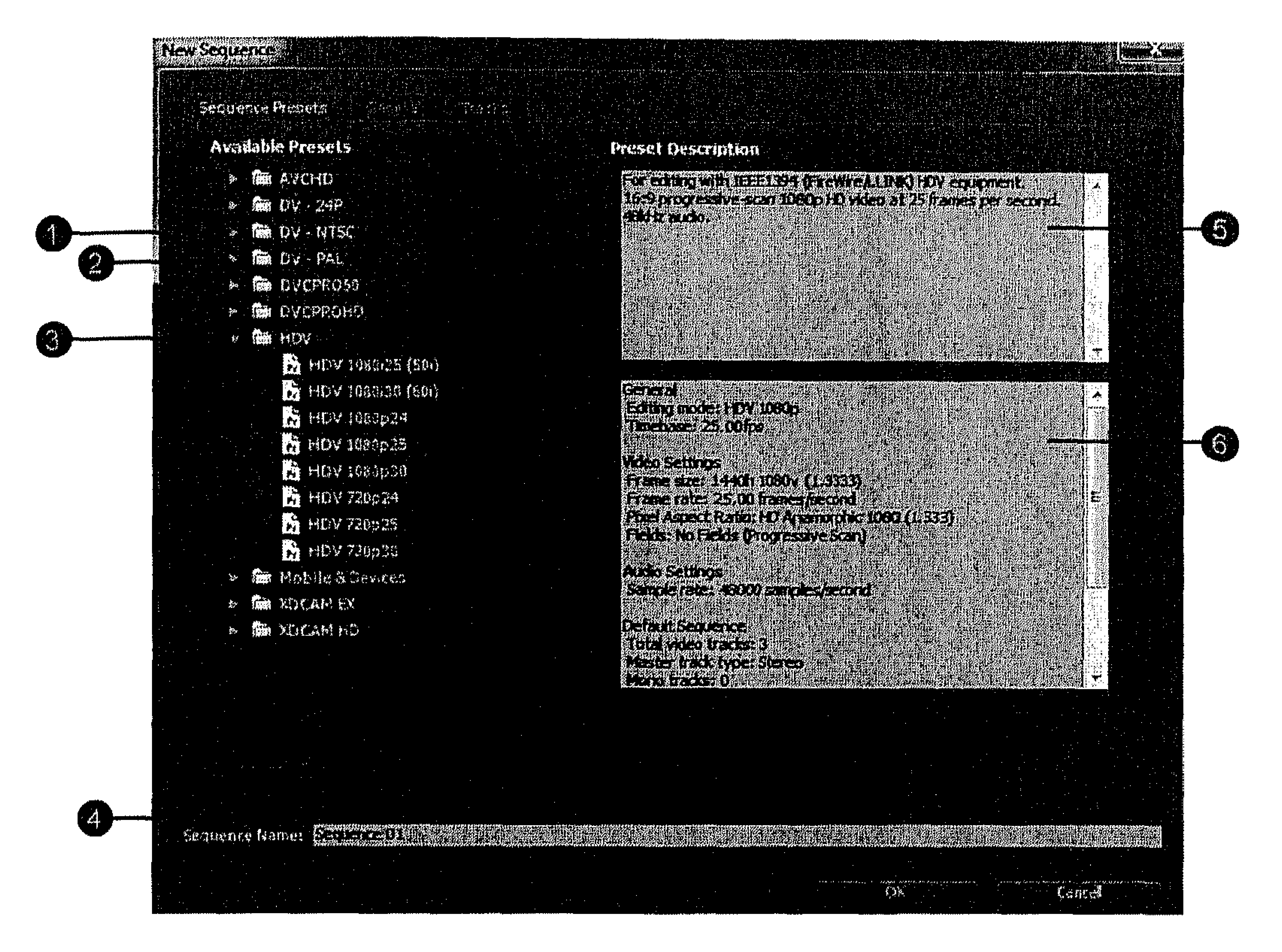
5-سوف تقوم من هذه الخانة بوضع مكان ليتم حفظ المشروع الذي تقوم بالعمل عليه كملف بريمير وليس كفيديو

6- إسم المشروع الذي تود فتحه بالبرنامج

عند القيام بوضع الإعدادات التي تريد العمل بها قم بالضغط على OK ليقوم البرنامج بفتح نافذة New Sequence ومعنى كلمة Sequence هو مجموعة من لقطات الفيديو معاً بالإضافة إلى الصور وملفات الصوت وأخرى مجتمعة معاً فهذه المجموعة المكونة لمشهد معين تسمى Sequence وتستطيع فتح أكثر من Sequence بنفس الوقت ومن ثم جمعهم معاً .وسيبدو الشريط الزمني للمشهد الواحد كما يلي :



نافذة New Sequence



1- سيعطيك البرنامج مجموعة من الإعدادات الإفتراضية لنظام العمل NTSC والذي لا تعمل عليه جميع أجهزة الإستقبال بكفاءة.

2- ستجد بداخل هذه القائمة مجموعة من الإعدادات الإفتراضية لنظام العمل PAL والذي سوف تقوم بالعمل عليه أغلب الأوقات باختيار حجم الشاشة العريضة أو الشاشة العادية لتقوم بالعمل عليه.

3- قائمة HDV للفيديو عالي الجودة سوف تتمكن من إيجاد جميع الإعدادات الإفتراضية والتي سوف تقوم بعد العمل عليها بعرضها على أجهزة تحمل ميزة عرض الفيديو الذي يقوم بالعمل على نظام HDV.

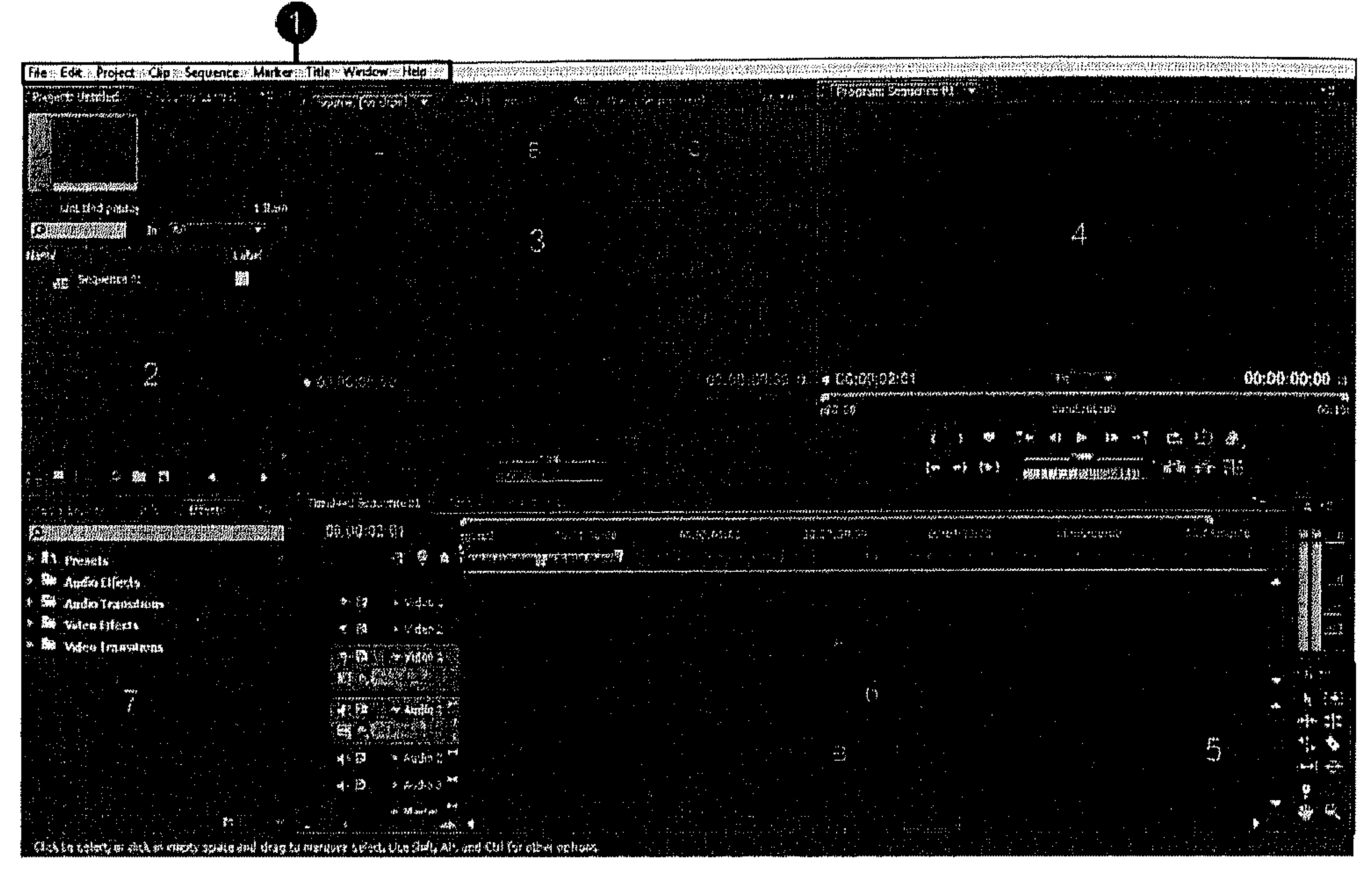
4- لتقوم باختيار إسم لـ Sequence أو للمشهد الذي تقوم بصنعه وكما أشرت سابقاً بأنك تستطيع فتح أكثر من مشهد بنفس الوقت.

5- عند الضغط على إحدى الخيارات المتاحة لك من أنظمة الفيديو المختلفة سيقوم

البرنامج بإعطائك فكرة عامة عن هذا الإعداد مثل عدد الفريمات الخاصة به ونسبة طول الشاشة لعرضها وما إلى ذلك

6- سيقوم البرنامج بعد الضغط على أي من خيارات الإعدادات بإعطائك معلومات تفصيلية عنه وذلك بالخانة المشار إليها بالرقم 6

بعد اختيار الإعداد الذي تريد العمل عليه سيقوم البرنامج بإظهار مساحة العمل الخاصة بالبرنامج Workspace والتي تبدو كما في الشكل التالي :



1- شريط الأوامر Menu Bar :

ويحتوي هذا الشريط على جميع الاوامر التي سوف تتعامل معها عند العمل بالبرنامج من إضافة وحذف وتصدير وشارات ونصوص وما إلى ذلك وسأقوم بشرح هذا الشريط بالتفصيل فيما بعد.

2- نافذة المشروع Project Panel :

تستطيع وضع جميع العناصر التي تريد استخدامها بالمشروع من ملفات صوتية وصور وفيديو وغيرها وتستطيع أيضاً وضع كل مجموعة من هذه الملفات بمجلد وتسميته ليسهل عليك إيجادها .

3- نافذة عرض المصدر Source Monitor:

عند إدخال فيديو إلى المشروع أو المشهد الذي تقوم بالعمل عليه لن تقوم بوضعه في الشريط الزمني مباشرةً بل ستقوم قبل ذلك بفتحه بنافذة عرض المصدر والتي منها سوف تقوم باختيار جزء من هذا الفيديو ووضعه في المشهد الذي تقوم بالعمل عليه.

وهذه النافذة مقسمة إلى ثلاثة أقسام رئيسية وهي كالآتي:

- A نافذة عرض المصدر التي تحدثنا عنها سابقاً.
- B نافذة التحكم بخصائص التأثير عند وضعه.
- C نافذة التحكم بالملفات الصوتية.

4- نافذة عرض المشهد Program Monitor:

عند العمل على المشهد أو المشروع أو الإنتهاء منه سوف تحتاج لأن تقوم بعرض النتيجة النهائية للتحرير الذي قمت به وهذا العمل سوف تقوم به نافذة العرض المشار إليها بالرقم 4

5- صندوق الأدوات Tool Bar:

صندوق الأدوات الخاص بالبرنامج والذي يحتوي على مجموعة من الادوات الرائعة التي سوف تساعدك أثناء العمل بالبرنامج وستقوم أيضاً بتوفير الكثير من الوقت.

6- الشريط الزمني Time Line:

هذا الشريط هو محور العمل بالبرنامج وذلك لأنك سوف تتعامل مع الفيديو ووقته وكأنه شريط مسرود أمامك وتستطيع القص أو الإضافة إلى هذا الشريط ومن ثم إضافة عناصر أخرى كالصور والملفات الصوتية وغيرها وجميع هذه العناصر سوف تقوم بالتعامل معها كأشرطة تسمى Tracks.

وهذا الشريط مقسم إلى قسمين رئيسيين العلوي والمشار إليه بالحرف A لتقوم بإخال العناصر والملفات المرئية كالنصوص والصور والفيديو أما الجزء السفلي منهوالمشار إليه بالحرف B لتقوم بإدخال الملفات المسموعة فقط.

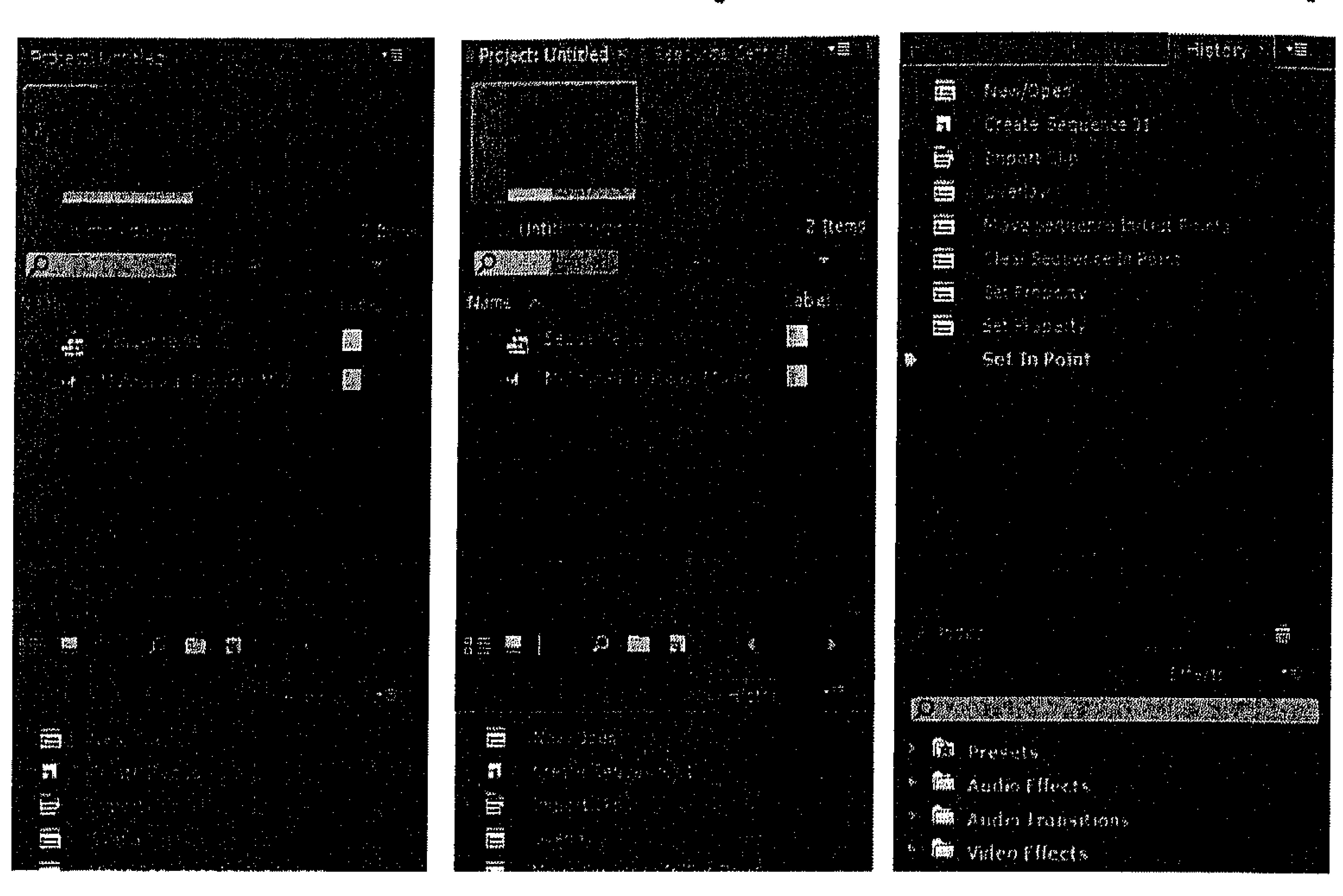
فعند إدخال ملف فيديو إلى الشريط الزمني سوف يقوم البرنامج تلقائياً بفصل عرض الصوت عن الصورة لكي تستطيع التحكم بكل منهما لوحده على حدة.

7- نافذة التأثيرات والنقلات Effect Panel:

سوف تستطيع إضافة التأثيرات والنقلات ما بين التراكات أو العناصر الموجودة لديك بالمشروع وذلك عن طريق كتابة إسم التأثير أو البحث عنه يدوياً وتستطيع جمع التأثيرات التي تقوم باستخدامها كثيرا بمجلد خاص بك لتصل إليها لاحقاً بسهولة وبدون عناء.

كيفية التعديل على مساحة العمل

يمكنك إظهار أي من قوائم البرنامج الغير ظاهرة لديك وذلك من شريط الأوامر استخدم الأمر window ومن ثم قم بالضغط على إسم القائمة التي تحتاجها وتستطيع أيضا من مساحة العمل الضغط علي إسم هذه القائمة كما في الصورة التالية لسحبها إلي أي مساحة داخل واجهة البرنامج كما في الصور التالية.



في الصور السابقة انظر الصور من اليسار لليمين والذي قمت به كالتالي :

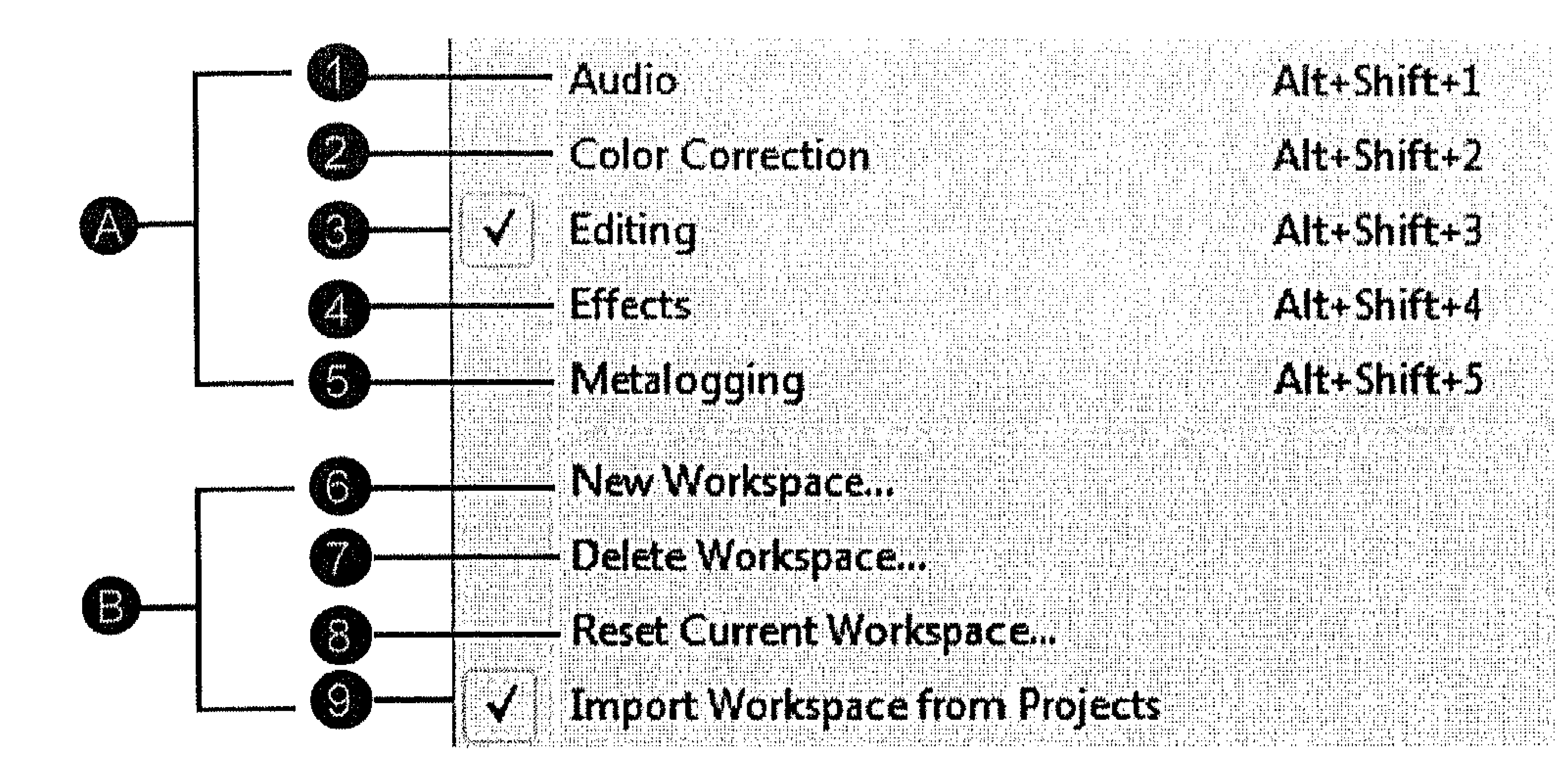
- قمت باظهار قائمة Hestory من Window وقام البرنامج تلقائيا بوضعها بجانب قائمة التأثيرات
- قمت بالضغط فوق كلمة History وسحبها للقائمة التي بالأعلى لتظهر مساحة العمل كما في الصورة التي في الوسط
- عند إفلات زر الماوس الأيسر سوف يقوم البرنامج بنقل القائمة Hestory للأعلى كما في الصورة التي على اليمين

ملاحظة : تستطيع التعديل على مساحة العمل داخل البرنامج ومن ثم القيام بحفظ مساحة العمل لاستخدامها وقت ما تريد وذلك كالآتي :

- قم بصناعة مساحة العمل التي تريد حفظها كما تعلمت في الدرس السابق
- من شريط الأوام قم بالذهاب الى الآتي :

window > workspace

وستظهر لديك الإعدادات التالية



سوف تستطيع من خلال هذه القائمة بالتغيير ما بين عدة خيارات لواجهة استخدام برنامج الأفتر إفيكت

المجموعة A

1 سوف يخصص البرنامج أغلب المساحات التابعة للقوائم العامة لقوائم تعديل الصوت في البرنامج

2 تخصيص نوافذ العمل بالبرنامج لتعديلات اللون علي الملف الذي تعمل عليه وعند أخذ هذا الخيار سوف تظهر لديك عدة خيارات وظيفته الأساسية تعديل اللون في البرنامج

3 الخيار الخاص بالتحرير والذي سوف تستخدمه أغلب الأحيان عند العمل بالبرنامج

4 يستخدم هذا الخيار لتخصيص نوافذ العمل للعمل على التأثرات ومتغيرات هذه التأثيرات التي سوف تقوم بوضعها على ملفات المشروع

5 سوف يقوم البرنامج عند اختيار هذه الخاصية لنوافذ العمل بإخفاء نافذة المصدر بالإضافة للشريط الزمني وتخصيص مساحة العمل لاستعراض الملفات التي قمت باستيرادها من خارج البرنامج وعرض كافة خصائصها من حيث الحجم والوقت وعدد الألوان وهل يحتوي هذا الملف على مرفق صوتي.

المجموعة B

6 عند تعديلك يدوياً على أية مساحة عمل وأردت حفظ هذه المساحة لاستخدامها في وقت لاحق تستطيع الضغط على هذا الخيار ليقوم البرنامج تلقائياً بحفظها

7 مسح مساحة عمل معينة من المجموعة A

8 إعادة مساحة العمل التي تقوم بالعمل عليها للحالة الأصلية التي كانت عليها قبل أن تقوم بالتعديل ضمن خصائصها.

9 إستيراد مساحة عمل قد قمت بحفظها عند العمل بمشروع آخر قد قمت بحفظه على جهازك

Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 2

Capture Video & program panel

تسجيل الفيديو على الجهاز

عند العمل بالبريمير سوف تحتاج حتما للملفات الفديو كي تقوم بالعمل عليها ولكن كيف ستأتي بهذه الملفات ؟؟؟

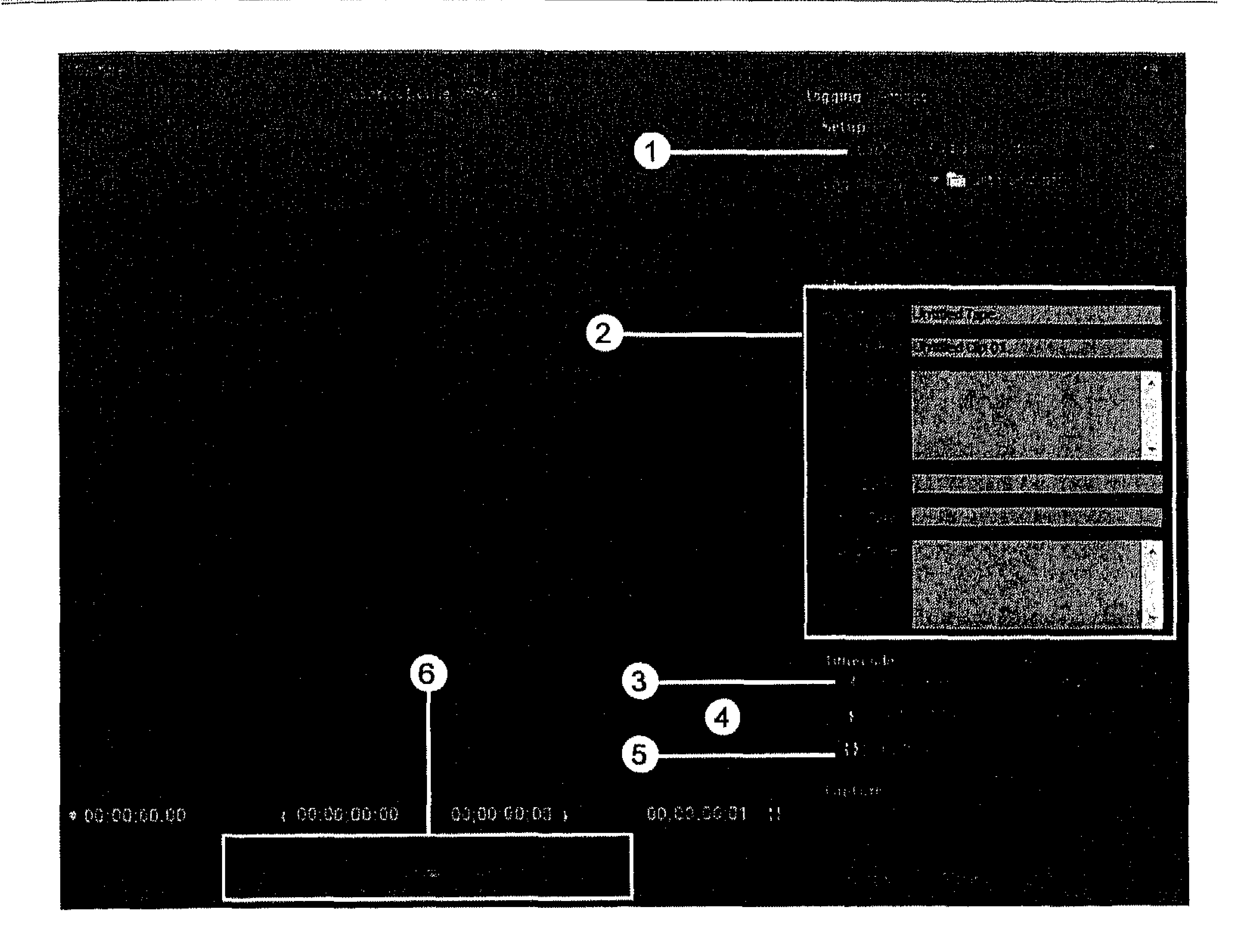
هنالك عدة طرق لجلب ملفات الفيديو إلى البرنامج وسوف أذكر أهمها والتي هي كالآتي :
- عن طريق الإنترنت وهذه الملفات سوف تكون متاحة بعدة صيغ وتستطيع تغيير صيغة هذه الملفات عن طريق عدد كبير من البرامج المختصة بتحويل صيغ ملفات الفيديو ومن ثم فتحة على جهازك الكمبيوتر وكأنه track أي كأي ملف موجود لديك على جهازك

- الطريقة الثانية وتتم عن طريق Capture
ما هي عملية capture وما الذي سوف تستفيده منها ؟
كاميرات الفيديو متنوعة فمنها الحديث الذي يقوم بتخزين المادة التي قمت بتصويرها على قرص Blue Ray والتي تستطيع حفظ مساحة هائلة من البيانات. ومنها ما يقوم بالتخزين على ذاكرة لها حجم معين. وأغلب الكاميرات المستخدمة في التصوير هذه الأيام هي الكاميرات التي تستخدم نوع أشرطة mini dv والتي تقوم بتخزين المعلومات على هذه الشريط الصغير بدقة عالية , فكيف تستطيع نقل تلك المعلومات بصيغة الفيديو علي جهازك كي تستطيع العمل عليها بواسطة برنامج البريمير ؟؟
سوف تتمكن من ذلك بخطوات سهلة وبسيطة وهي كالآتي :

- قم بتوصيل الكاميرا إلي جهازك الكمبيوتر وفي أغلب الأحيان سوف تكون كابلات التوصيل بثلاثة رؤوس إحداها لنقل الصورة وإثنان من هذه الكابلات سوف يكون لنقل الصوت

- قم بفتح برنامج البريمير ومن شريط الأوامر قم باختيار الآتي :

File > Capture لتظهر لديك النافذة التالية :



1- سيعطيك البرنامج عدة خيارات عما تريد تسجيله لتستطيع التعديل عليه ومن هذه القائمة هنالك عدة خيارات منها إمكانية تسجيل الصوت لوحده أو الصوت والصورة معا أو الصورة فقط .

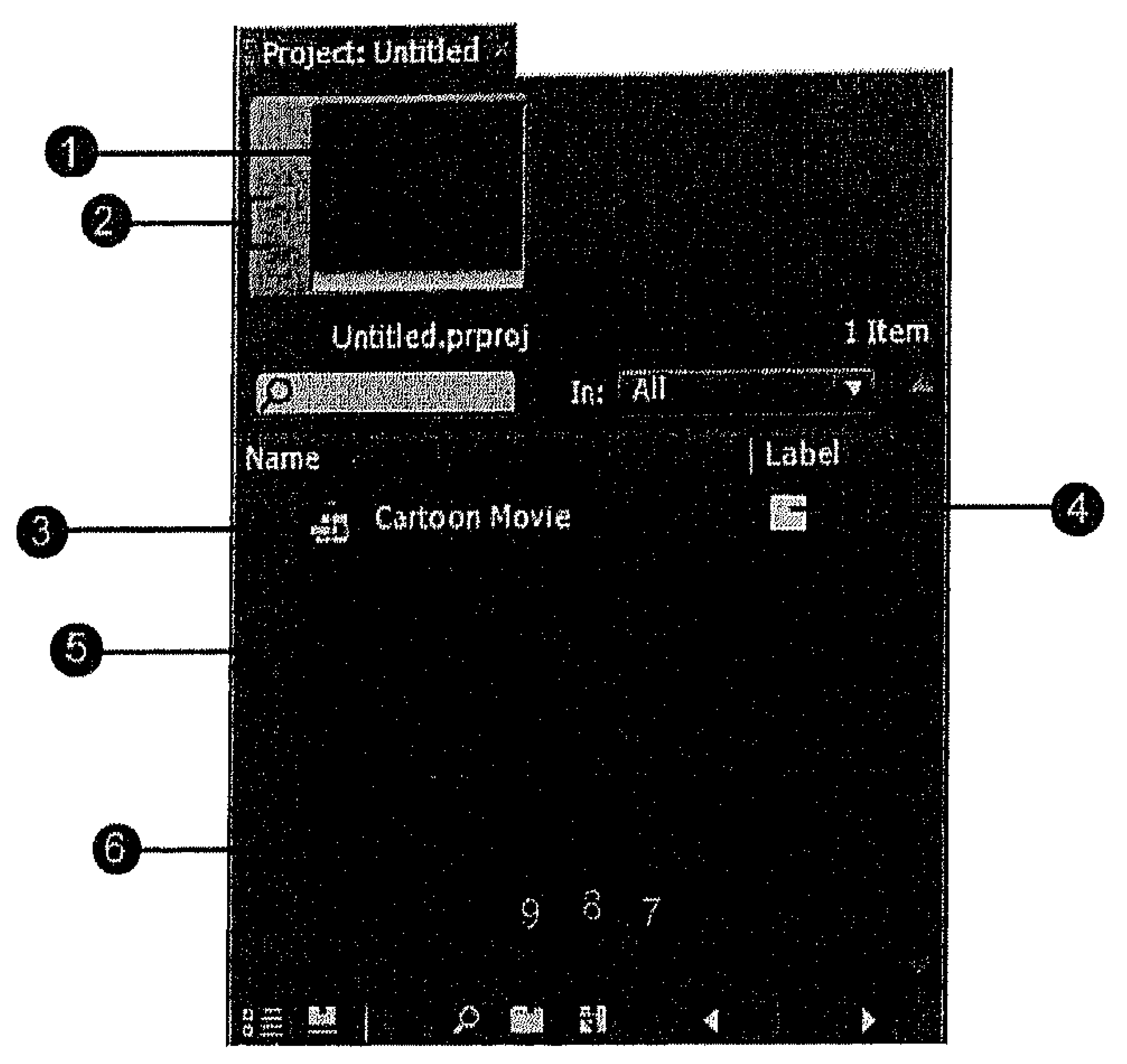
2- معلومات عن المقطع وعن الشريط الذي تريد التسجيل منه ليقوم البرنامج بحفظ الملف الذي قمت بتسجيله تحت هذه المسميات.

3- تستطيع عرض الشريط الخاص بك كاملا ومن ثم تحديد منطقة بدء التسجيل فمثلا أنك أردت التسجيل من الدقيقة العاشرة لشريط ما كل ماعليك فعله هو وضع عشرة دقائق لبداية التسجيل والمثل أيضا للخيار رقم 4 وتستطيع تحديد مدة التسجيل باستخدام الخيار رقم 5

6- بعد التعديل على الخصائص التي تم ذكرها سابقاً سوف تتمكن من استعراض المعلومات المخزنة على الكاميرا قبل التسجيل وإعادة الشريط أو تقديمه وتستطيع من هنا أيضاً القيام بالتسجيل عن طريق الزر باللون الأحمر .

كيفية العمل بنافذة المشروع Project Panel

نافذة المشروع هي المكان الذي سوف تقوم بجميع العناصر المستخدمة لديك في المشهد في من ملفات فيديو وصوت وصور وشعارات وتأثيرات ونصوص وما إلى ذلك :
انظر الشكل التالي :



تحتوي نافذة المشروع على الكثير من الأيقونات والتي سوف تفيدك بشكل كبير أثناء العمل بالتحرير وهذ كالتالي :

1- سوف تتمكن عند الضغط على أي من الملفات التي سوف تقوم بإدخالها للبرنامج باستعراضه للتأكد أن هذا هو الفيديو الذي تريد العمل عليه وذلك فقط بالضغط مرة واحدة على الملف بالزر الأيسر للماوس ومن ثم الضغط على السهم المشار إليه بالرقم 2

2- تستطيع من خلال هذه الأيقونات القيام بتشغيل عرض الملف الذي قمت بتحديده بالضغط عليه بالماوس ومن ثم لقيام بأخذ لقطة لتكون هذه اللقطة الرمز لهذا الفيديو فعند الضغط على هذا الفيديو مرة أخرى سيقوم البرنامج بوضع الصورة التي قمت بأخذها بالأداة رقم 2 وعرضها في المربع المشار إليه بالرقم 1

3- هذه اللقطة التي قمنا بفتحها Sequence والتي قمت بتغيير إسمها بالضغط فوق الإسم مرة واحدة بالزر الأيسر للماوس وعند القيام بفتحها سوف يقوم البرنامج تلقائياً بفتحها داخل الشريط الزمني لتستطيع جمع العناصر التي تريدها بها.

4- لون الإشارة ويستخدم لتقوم بالإشارة لكل ملف لتستطيع إيجاده بسرعة فيما بعد.

5- هذه هي المساحة التي سوف تقوم بجمع العناصر والملفات بداخلها وذلك بعدة طرق وهي كالآتي

- قم بالضغط مرتين في هذه المساحة الفارغة بزر الماوس الأيسر ومن ثم قم بالبحث بداخل جهازك الكمبيوتر عن الملف الذي تريد إدخاله.

- قم بالضغط بالزر الأيمن للماوس في هذه المساحة الفارغة ومنه قم باختيار Import ومن ثم قم باختيار الملف الذي تريد

- قم بالضغط على Ctrl + i من الكيبورد ليقوم البرنامج بفتح نافذة إستيراد ملف

6- سوف تتمكن باستخدام هذين الخيارين من تغيير عرض طريقة عرض الملفات داخل نافذة المشروع وذلك بالضغط على إحداهما.

قم بإدخال مجموعة من الملفات وقم بتغيير نظام عرض الملفات من الأيقونة المشار إليها بالرقم 6 لتبدو بهذا الشكل:



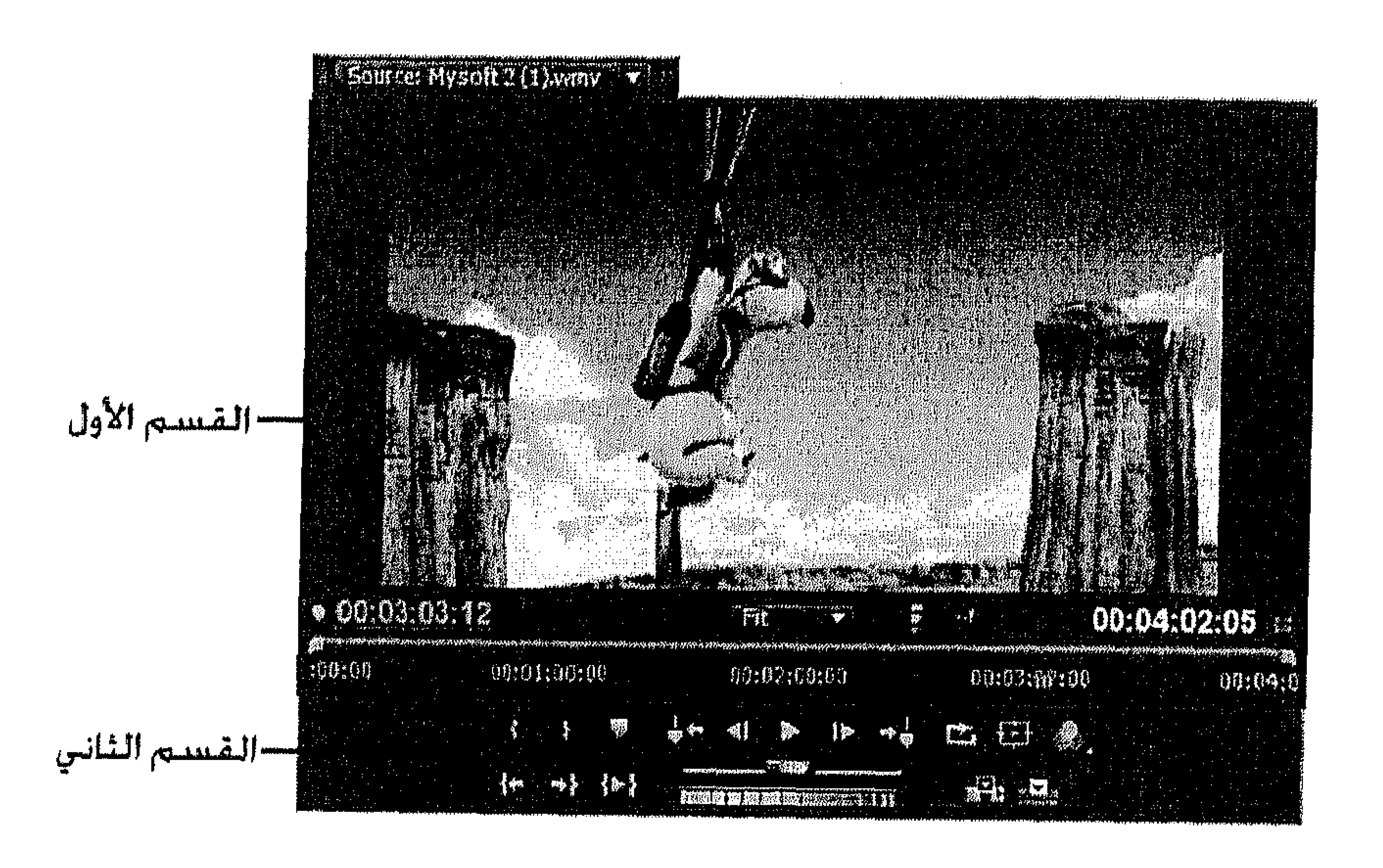
7- حذف الملف الذي قمت بتحديده وتستطع القيام بذلك بطريقة أخرة هي بتحديد الملف بالضغط عليه مرة واحدة بزر الماوس الأيسر ومن ثم قم بالضغط على Delete من الكيبورد ليقوم البرنامج تلقائياً بحذف هذا الملف.

8- لفتح ملف جديد بغض النظر عن نوعة فيمكنك الإختيار من مجموعة الخيارات التي سوف يوم البرنامج بإظهارها لك.

9- إنشاء مجلد جديد وذلك لتقوم بوضع الملفات التي قمت باستيرادها به ليسهل عليك البحث عن الملفات عنما تريد استخدامها.

نافذة عرض المصدر Source Monitor

قد قمت بالتحدث سابقاً عن نافذة المصدر وأنها النافذة التي سوف تقوم بإدخال ملفات الفيديو وملفات الصوت بداخلها قبل وضعه بالشريط الزمني لتقوم باختيار الجزء الذي تريد العمل عليه ووضعه بالشريط الزمني. قم بفتح أي ملف فيديو ووضعه بداخل نافذة المشروع وقم بالضغط عليه مرتين متتاليتين بزر الماوس الأيسر ليقوم البرنامج بفتح هذا الملف داخل نافذة المصدر كما في الشكل التالي :



سأقوم بشرح هذه النافذة على قسمين وذلك لأهمية هذه النافذة وهذه الأقسام كالتالي:

القسم الأول:



1- نافذة العرض والتي سوف تتمكن من خلالها من مشاهدة عرض الفيديو الذي قمت بإدخاله بها وتستطيع التحكم بحجم نافذة العرض باختيار الحجم الذي تريد من الخيار المشار إليه بالرقم 2

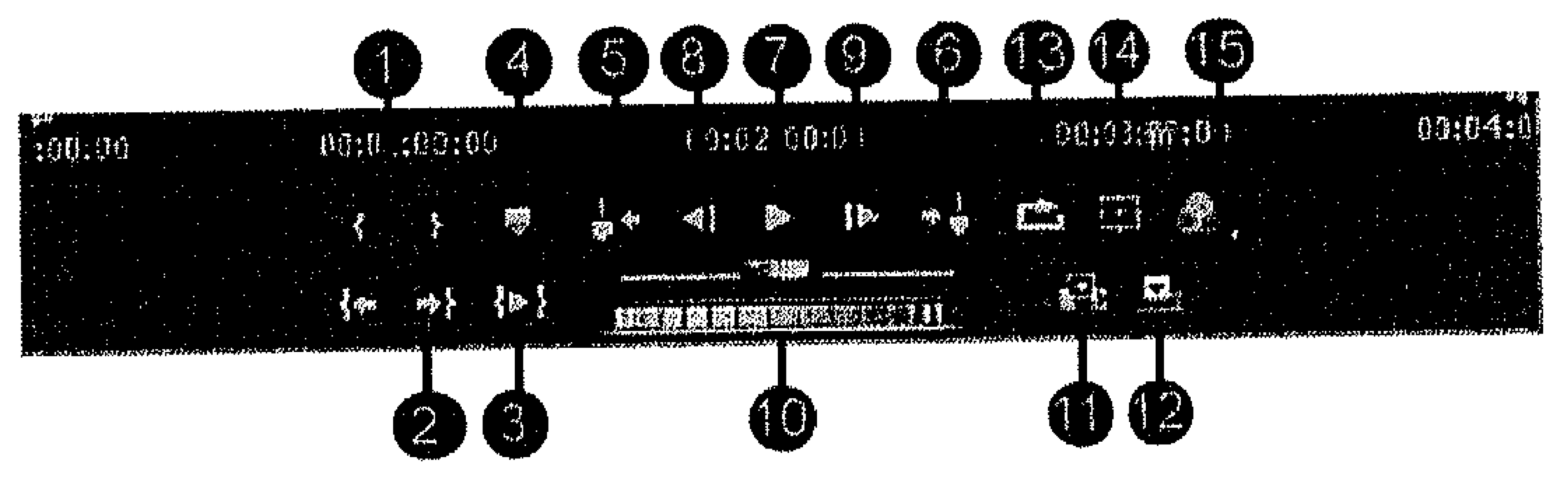
2- من هنا تستطيع اختيار الحجم الذي تريد أن يقوم البرنامج بتشغيل الفيديو وعرضه به وإن كنت تريد أن يقوم البرنامج بتكبير هذا الفيديو ليصبح بنفس حجم نافذة العرض قم منها باختيار Fit

3- الوقت الكامل لملف الفيديو من بدايته إلى النهاية وسوف تستفيد من هذا الخيار لتقوم بإدخال الوقت الذي تريد اللقطة الخاصة بك والتي ستأخذها للشريط الزمني أن تبدأ من لحظة معينة.

4- وقت اللقطة التي قمت باختيارها من ضمن الفيديو الذي قمت بإدخاله لنافذة المصدر وستتعلم في القسم الثاني كيفية أخذ نقطة بداية ونهاية للقطة التي تريد أخذها من هذا الفيديو.

5- المؤشر الزمني والي سوف تتمكن من خلاله التحرك أثناء وقت عرض الفيديو وسوف تتمكن من خلاله من وضع نقاط البداية والنهاية للقطة التي تريد أخذها.

القسم الثاني:



1- من الأيقونتين المشار لهما بالرقم 1 سوف تتمكن من وضع نقطة بداية بالأيقونة التي على اليمين ونقطة نهاية بالأيقونة التي على اليسار

2- عند الضغط على إحدى هاتين الأيقونتين سوف يقوم البرنامج بنقل المؤشر الزمني Cti لنقطة البداية والنهاية التي قمت بوضعها بالخيارات المشار إليها بالرقم 1

3- سوف تقوم بتشغيل الفيديو الذي قمت بتحديده بنقطة بداية ونهاية عند الضغط على هذه الأيقونة.

4- سوف تقوم بوضع علامة بمنطقة معينة على الفيديو لتقوم بالإشارة لموقع ما وتستطيع وضع أكثر من إشارة واحدة وتستخدم هذه الميزة غالباً عندما تريد أخذ أكثر من لقطة واحدة للفيديو فتأخذ الأولى وتقوم بالإشارة على الثانية.

5- عند الضغط على هذه الأيقونة سيقوم البرنامج تلقائياً بنقل المؤشر إلى العلامة السابقة ومنها للتي قبلها حتى يصل لأول علامة قمت بوضعها على الفيديو

6- عند الضغط على هذه الأيقونة سيقوم البرنامج تلقائياً بنقل المؤشر إلى العلامة التالية على الفيديو ومنها للتالية حتى يصل للعلامة الأخيرة التي قمت بوضعها .

7-لتشغيل الفيديو الذي قمت بإدخاله لنافذة المصدر بشكل كامل.

8- للرجوع للخلف بمقدار ثانية واحدة فقط

9- للتقدم بمقدار ثانية واحدة فقط

10-تحدثنا في بداية هذا الكتاب عن أجهزة التحرير القديمة والتي قمت بتشبيهها بأجهزة الفيديو لقيامها بعمليات شبيهة من تسجيل لكن عند التنقل بشريط الفيديو عند استخدام هذه الأجهزة كان العاملون عليها يقومون بذلك باستخدام مقابض تسمى Shuttele والتي عند تحريكها نحو اليمين يقوم الشريط بالتشغيل للأمام أما عند تدوير الـ Shuttele لليسار فإنه يقوم بإرجاع الشريط للخلف. وهذه الأداوت المشار إليها بالرقم 10 تحاكي أنواع الـ Shuttele المختلفة الموجودة في أجهزة التحرير القديمة وذلك عند الضغط والسحب فوقها سوف يقوم البرنامج من نافذة المصدر بعرض الفيديو الذي قمت بوضعه.

11-بعد أن تقوم بتحديد بداية ونهاية اللقطة التي تريد أخذها من ملف الفيديو سوف تقوم بوضعها داخل المشهد الذي تقوم بالعمل عليه وذلك بالضغط على هذه الأيقونة. وسيقوم البرنامج بإدخال هذه اللقطة للمشهد بداية من وجود المؤشر الزمني الخاص بالشريط الزمني للمشهد كاملاً.

12- عند العمل على لقطات معينة وكنت تريد إدخال أكثر من لقطة بالشريط الزمني فتستطيع القيام بذلك إما بالطريقة التي أشرت إليها بالرقم 11 وتستطيع استخدام

هذه الأيقونة. وتستطيع أيضا أن تقوم بإدخال لقطة للشرط الزمني ومن ثم تحريك المؤشر الزمني إلى منتصف هذه اللقطةوقم بالضغط على هذه الأيقونة وانظر النتيجة. سوف تلاحظ بأن البرنامج قام بحذف الشريط الخاص بعرض الطبقة من لحظة وجود المؤشر الزمني إلى نهاية اللقطة وقام باستبدال هذه المدة بالمشهد الي قمت بوضعه حديثاً

13- عند تفعيل هذا الخيار وهو تكرار تشغيل الفيديو سوف يقوم البرنامج بعرض الفيديو الذي قمت بتحديده بنقطتين مراراً ةتكراراً

14- سيقوم هذا الخيار عند الضغط عليه بإظهار الحدود الخاصة بالمنطقة الآمنة التي تحدثنا عنها سابقاً وسظهر لدي نافذة عرض المصدر كما يلي :



15- سوف تجد مجموعة من خيارات العرض والخاصة بطريقة عرض ألوان الصورة أو الفيديو الذي تقوم عرضه .

ملاحظة مهمة :

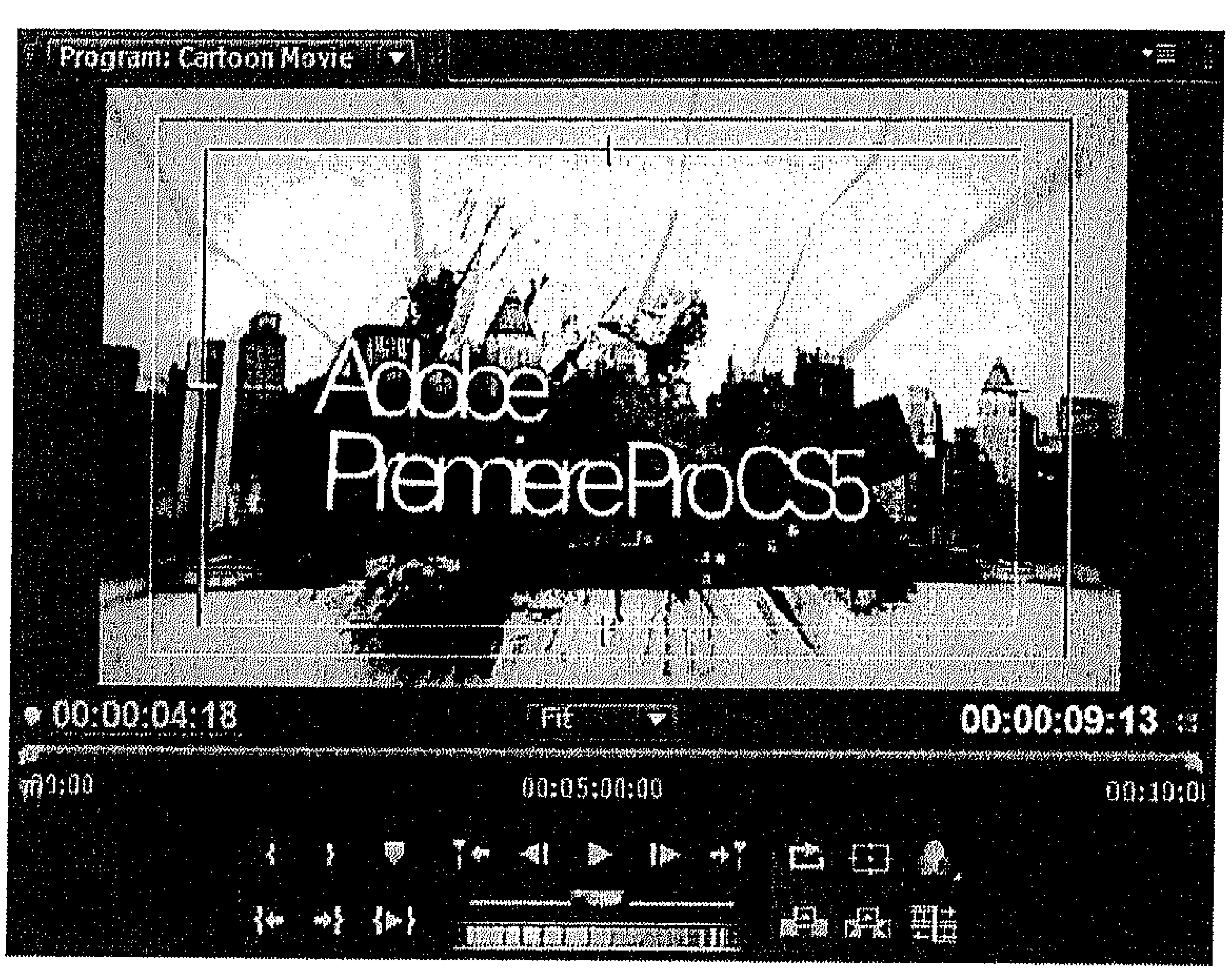
تستطيع إدخال نقطة بداية ونهاية وذلك بالإختصارات التالية من الكيبورد والعمل بها كما يلي:

قم بتحريك المؤشر لنقطة البداية وقم بالضغط على i إختصارا لكلمة in ليقوم البرنامج بوضع نقطة بداية ومن ثم قم بتحريك المؤشر نحو نقطة النهاية وقم بالضغط على o إختصارا لكلمة out ومن ثم قم بإدخال الفيديو إلى المشهد.

نافذة عرض المشهد Program Monitor

سوف تتمكن من خلال هذه النافذة من مشاهدة ما قمت بصنعه بالشريط الزمني.
وأستطيع وصفها بأنها شاشة عرض النتيجة النهائية للمشهد الذي قمت بصنعه باستخدام أدوبي بريمير.

وسيبدو هذه النافذة مشابهة تماماً لنافذة المصدر ولكننا هنا نقوم بالتعامل مع المشروع بشكل كامل فعندما تقوم بوضع نقطة بداية ونهاية فأنت تقوم بهاللمشروع بأكمله وذلك كي تستطيع تصدير مقطع معين من هذا المشهد الذي قمت بصنعه.



عند قيامك بإدخال صورة أو ملف فيديو بحجم يختلف عن حجم شاشة عرض المشهد سوف تتمكن من تغيير حجم هذا الفيديو أو الصورة وذلك عن طريق مقابض التكبير والتصغير الخاصة بالملف عند ظهوره بداخل نافذة عرض الشاشة كما يلي:



Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 3

Explore The Timelin Elements and
Bring Clips Into The Timeline
& Unlink

الشريط الزمني والتعامل مع الملفات بداخله

إضافة مقطع من نافذة عرض المصدر إلى الشريط الزمني

عند العمل بنافذة عرض المصدر ستقوم باختيار المقطع الذي تريد العمل عليه أو إدخاله للمشهد الخاص بك لتقوم بتحريره وإدخال الملف من نافذة عرض المصدر سوف يتم بطريقتين

الطريقة الأولى :

- قم بتحديد نقطة بداية بالضغط من الكيبورد على I ومن ثم قم بتحديد نقطة نهاية بالضغط على O من الكيبورد ليصبح شكل الشريط الزمني الخاص بنافذة المصدر كما يلي:

00;00;05;14 Fit 00;00;02;05

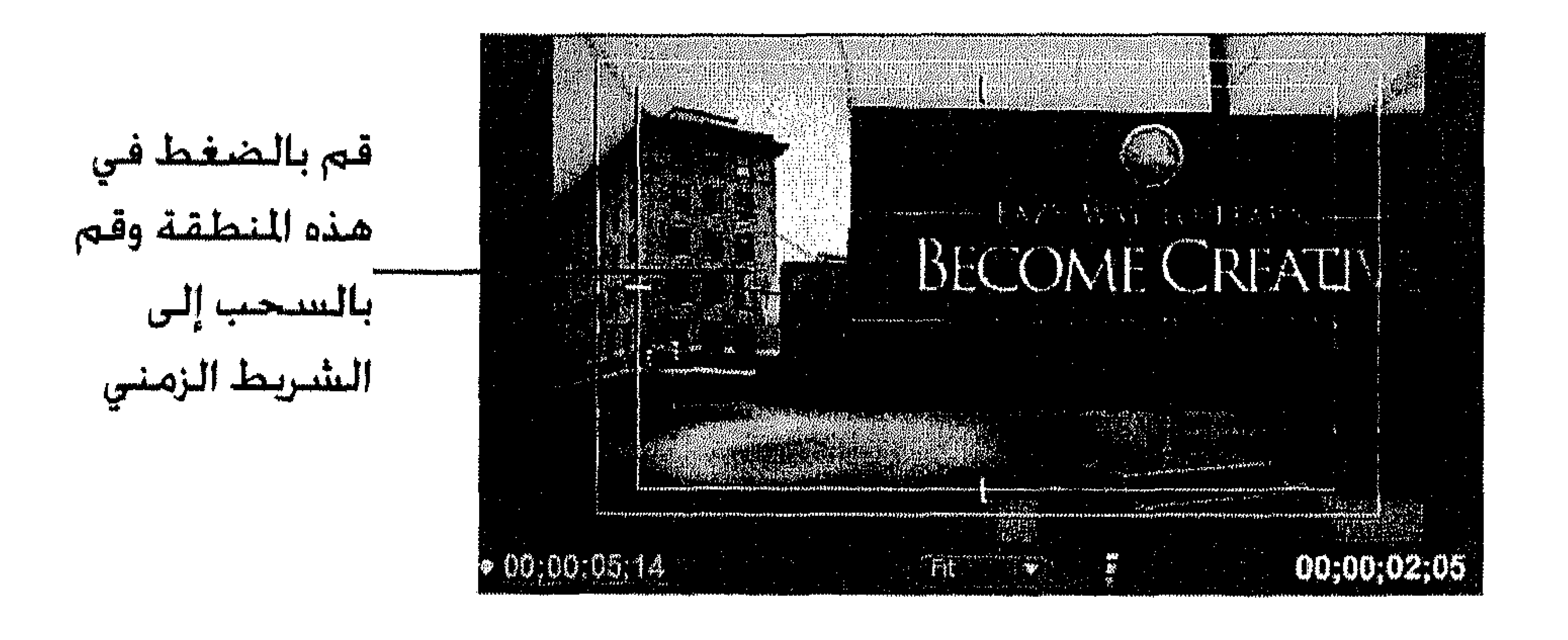
;00;00 00;00;02;00 00;00;04;00 00;00;06;00 00;00;08;00

In Point Out Point

- قم بالضغط على أيقونة Insert والتي تبدو بهذا الشكل

الطريقة الثانية :

- قم بتحديد نقطة بداية بالضغط من الكيبورد على I ومن ثم قم بتحديد نقطة نهاية بالضغط على O من الكيبورد ليصبح شكل الشريط الزمني الخاص بنافذة المصدر كما في الشكل السابق ومن ثم قم بالضغط بمنتصف نافذة العرض وقم بالسحب مع استمرار الضغط إلى أن تصل للمكان الذي تريد وضع المقطع فيه بالشريط الزمني.

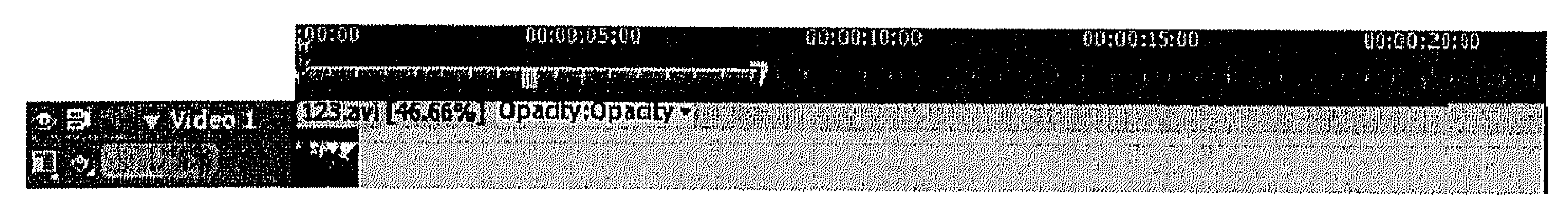


الشريط الزمني Time Line

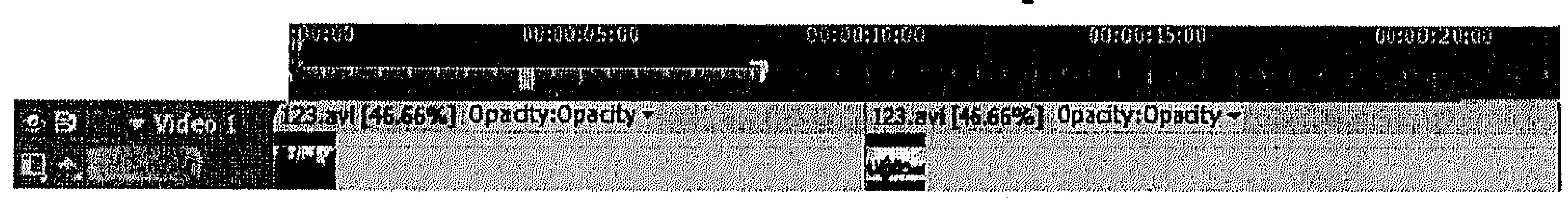
وهو محور العمل بهذا البرنامج ولن تستطيع العمل بدونه وذلك لما تستطيع من إجراءه من تعديلات بداخله فعند بداية العمل بالمشهد سوف تقوم بإضافة التراكات أو الملفات لهذا الشريط ومن ثم سوف تقوم بتوزيع هذه الملفات بالترتيب الذي تراه مناسباً وملبياً للغاية التي قمت بصنع المشهد لأجلها.

التراك Track أو شريط الملف

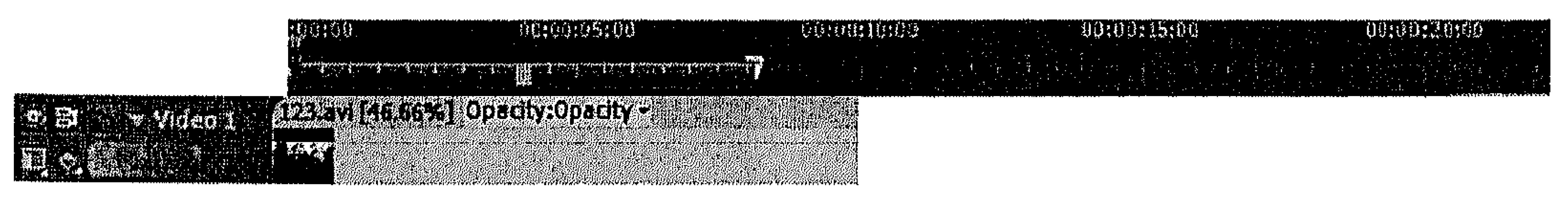
من المؤكد بأنك قد قمت بالسؤال ما هو التراك؟ وما الذي سوف سوف تستفيده منه ؟ سأقوم بتشبيه التراك بشريط فعند العمل ببرامج الفيديو وتحريره يتم وضع ملف الفيديو أمامك وكأنه شريط بهذا الشكل:



وكما تلاحظ فإن هذا الشريط يمتد بامتداد التوقيت فكلما تحركت نحو اليمين سوف تجد بأن الوقت يتقدم فعند الثانية رقم 15 سوف يمر على عرض هذا التراك 15 ثانية.
فلنفرض أنك كنت بحاجة 10 ثوان من هذا الفيديو والتي هي العشر ثوان الأولى مالذي ستقوم بفعله؟ سوف تقوم باستخدام أداة لقص أو لفصل هذا الجزء من هذا الشريط حتى تحصل على الشكل التالي :

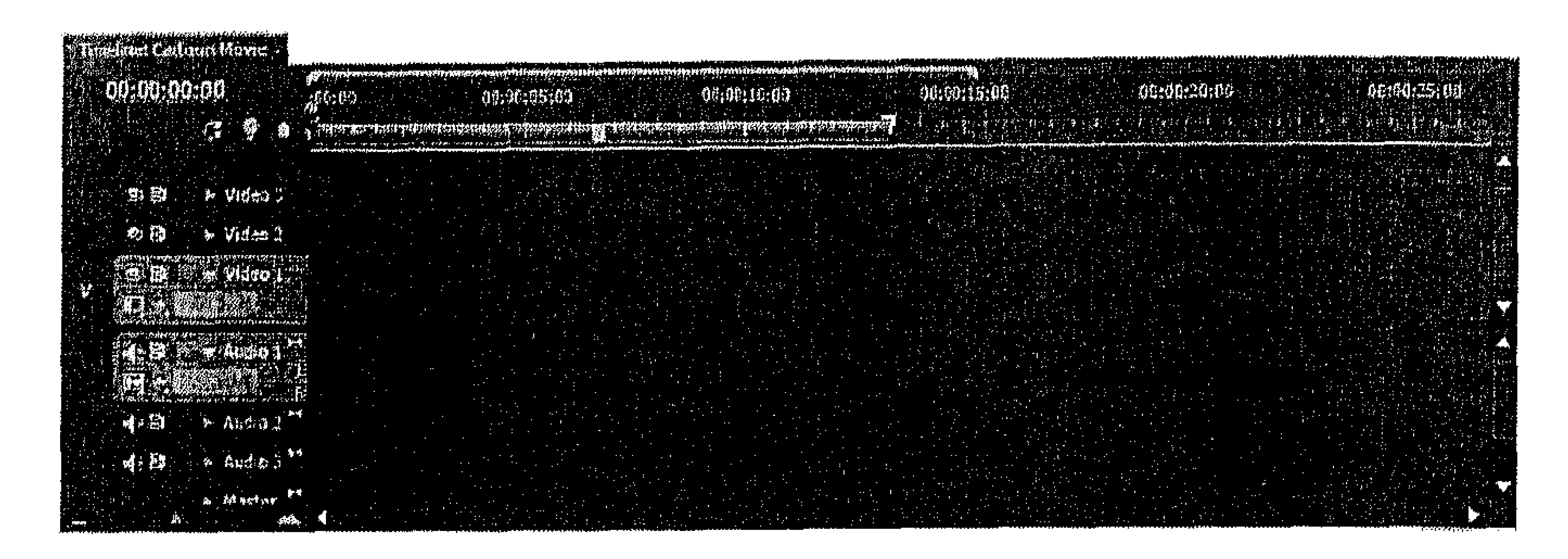


قد لاحظت بأنني قمت بفصل هذا التراك عند الثانية العاشرة وسأقوم الآن بالضغط على التراك الذي لا أحتاجها وأقوم بحذفها ليظهر الشكل لدي كالآتي:

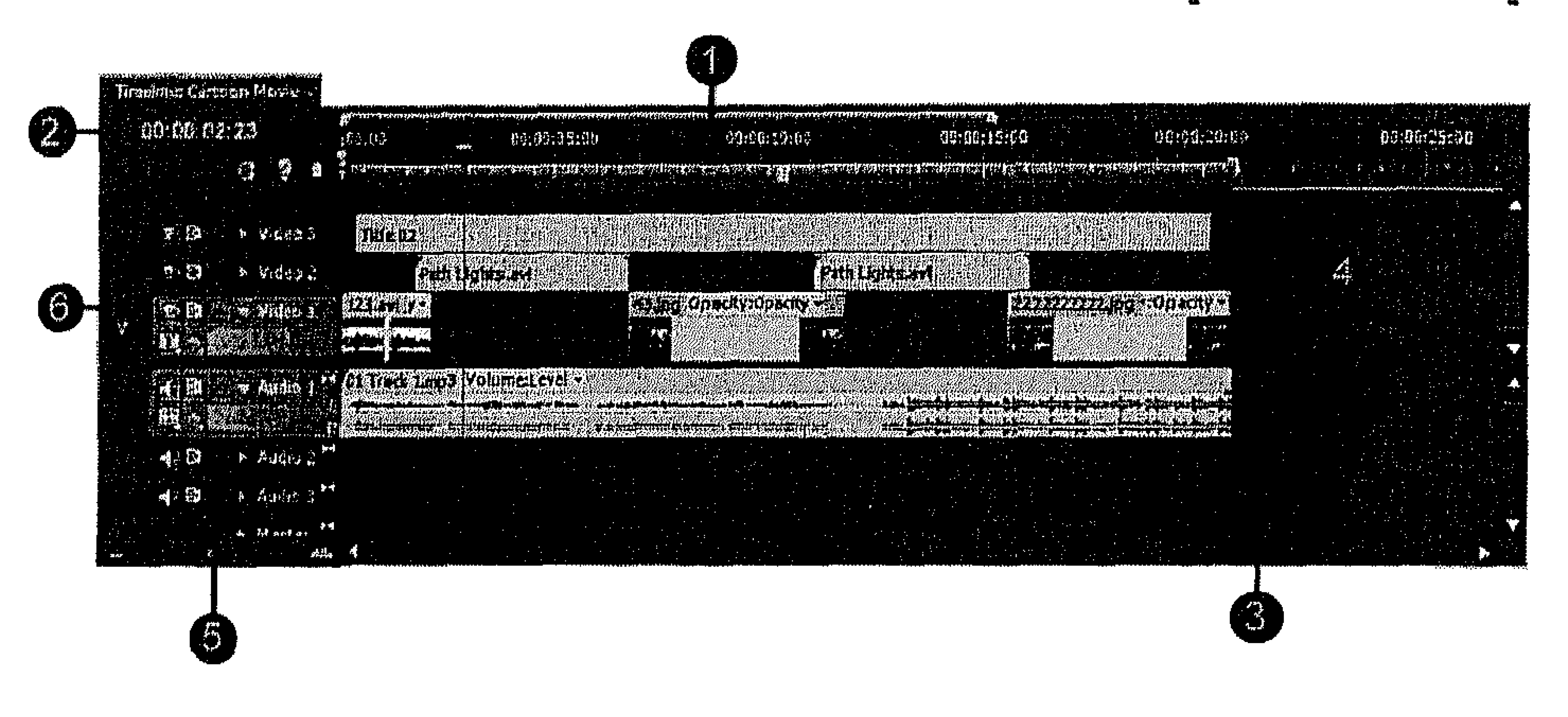


عند تشغيل هذا المشهد الآن سوف يبدو يقوم بالعرض لمدة عشرة ثوان فقط ومن ثم ستظهر لديك شاشة عرض لا تحوي شيئاً.
وهذا النظام الناجح تم استخدامه تقريباً في جميع برامج مونتاج وتحرير الفيديو وهو نظام التراكات أو Tracks

سنعود الآن للشريط الزمني والذي عند فتح مشهد Sequence جديد سوف يبدو لك بهذا الشكل :



وسأقوم بإدراج مجموعة تراكات لملفات مختلفة بداخل المشهد ليبدو شكل الشريط الزمني كالشكل التالي:



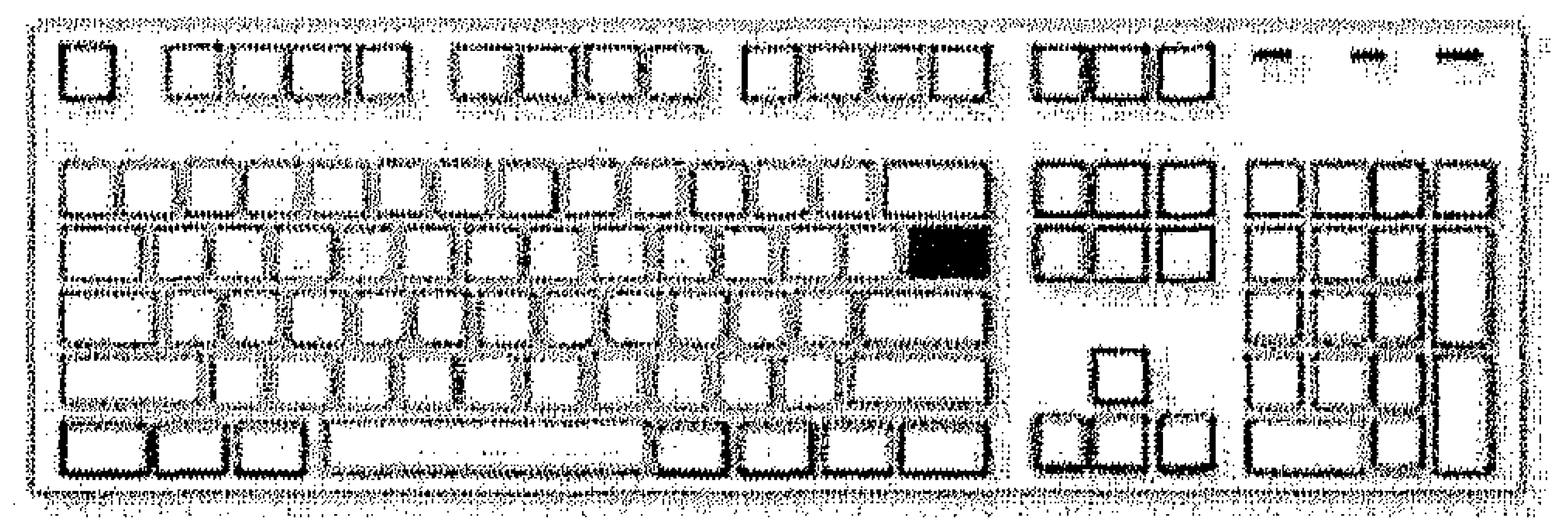
1- هذا الشريط سوف تقوم بتحديد الوقت الذي تريد عرضه عند التشغيل وجعل البرنامج يقوم بتحميل ملفات العرض الخاصة بالمشهد فلنفرض أنك قمت بهذا الشريط بتحديد المسافة من بداية العرض للدقيقة الأولى فقط فعند العرض لن يقوم البرنامج إلا بعرض هذه المنطقة فقط وعند التصدير لن يقوم إلا بتصدير المنطقة الزمنية التي قمت بتحديدها.وتستطيع تحديد بداية ونهاية هذا الشريط بطريقتين الاولى بالضغط على بداية الشريط أو نهايته ومن ثم القيام بتحريك هذا الشريط للمنطقة التي تريد. والطريقة الأخرى هي بتحريك المؤشر الزمني لنقطة البداية ومنها قم بالضغط من الكيبورد على Alt+ [وقم بتحريك المؤشر مرة أخرى وقم هذه المرة بالضغط من الكيبورد على Alt+]

2- التوقيت الزمني الخاص بالمشروع أو المشهد الذي تقوم بالعمل عليه وتستطيع الضغط عليه لتقوم بإدخال الوقت الذي تريد من البرنامج أن يقوم بنقل المؤشر إليه.

3- تراك أو ملف صوتي وهكذا سوف يقوم البرنامج بإظهار تراكات الصوت الموجودة داخل المشهد ولاحظ كيفية إظهار البرنامج للموجات والترددات الصوتية الموجودة داخل هذا الملف الصوتي. عندما تريد أن تستعرض المشهد الذي قمت بصنعه دون تشغيل الصوت به قم بالذهاب إلى تراكات الصوت الموجودة لديك وقم بالأيقونة الظاهرة إلى يسارها بالضغط على الأيقونة التالية والتي تشبه شكل السماعة

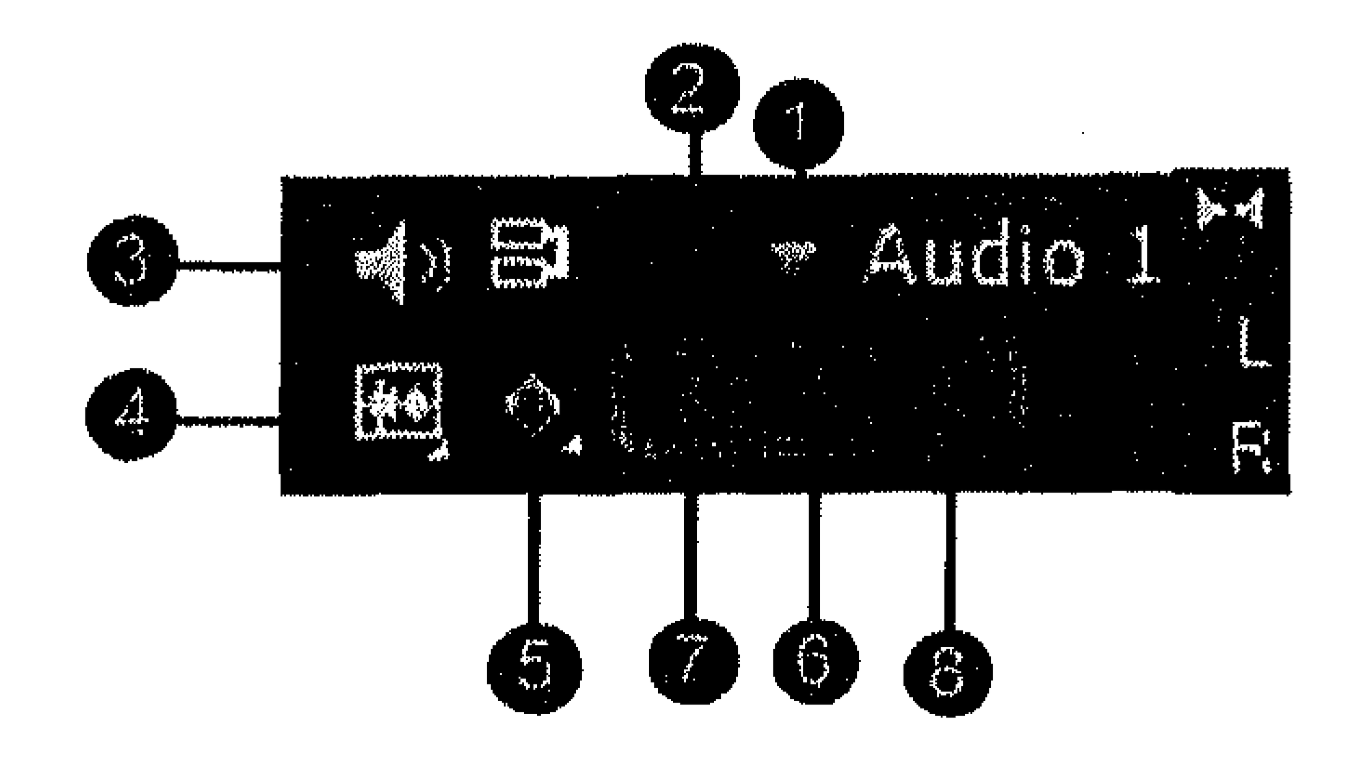
4- ملفات مرئية وتستطيع وضعها بالجزء العلوي من الشريط الزمني وسنتحدث عن خصائصها لاحقاً

5- سوف تتمكن من خلال تحريك هذا المؤشر الصغير تكبير وتصغير الشريط الزمني لتستطيع العمل عليه بدقة وتستطيع أيضاً الضغط على \ من الكيبورد والتي موقعها على الكيبورد كما في الشكل التالي ليقوم البرنامج عند المرة الأولى بتكبير الشريط الزمني وعند الضغط عليها مرة أخرى سيقوم بتوسيط المؤشر السابق.



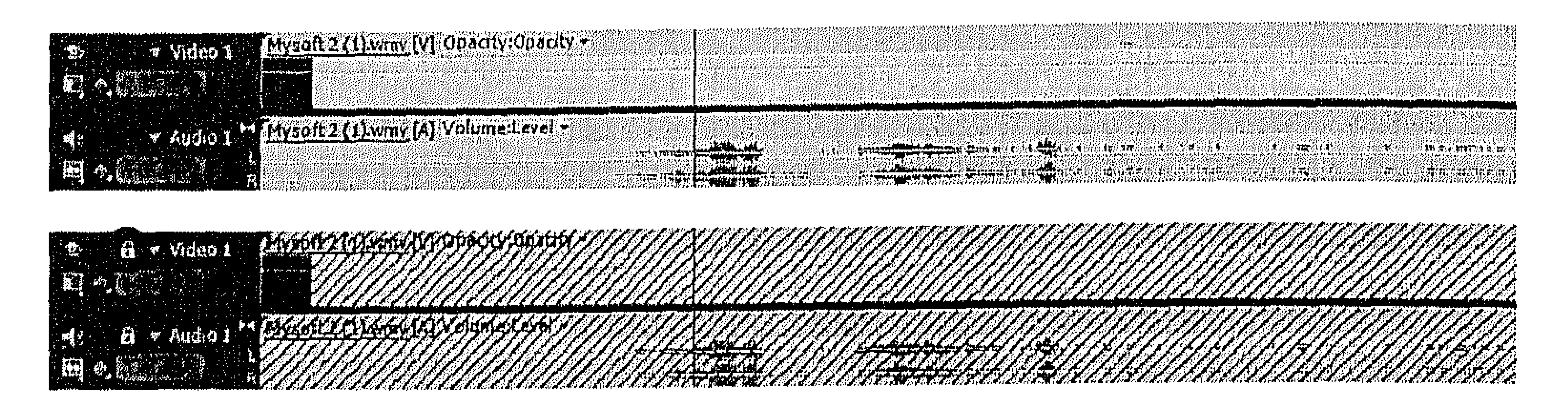
6- سوف تتمكن من القيام بمجموعة من المهام المساعدة لك في التعامل مع التراكات أو الملفات الموجودة لديك بداخل الشريط الزمني وذلك من خلال نافذة الخصائص الموجودة بجانب كل ملف أو تراك تقوم بوضعه في الشريط الزمني والتي ستلاحظ بوجودها مختلفة للملفات الصوتية وللملفات المرئية كما يلي :

نافذة الخصائص للملفات الصوتية



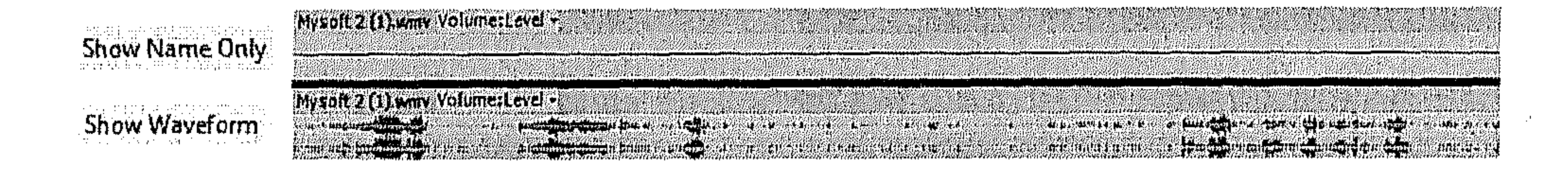
1 لإظهار وإخفاء باقي الأيقونات لتستطيع رؤية باقي التراكات بشكل أوضح

❷ تستطيع من هذه الخانة أن تقوم بوضع قفل Lock على التراك الذي تريد وذلك تفادياً للأخطاء التي من الممكن أن تحدث أثناء العمل بالبرنامج. فعند الإنتهاء من العمل بالتراك سوف تقوم بوضع قفل عليه لكي لا تقوم بتحديده إلا عند قيامك بفك هذا القفل كما في الشكل التالي :

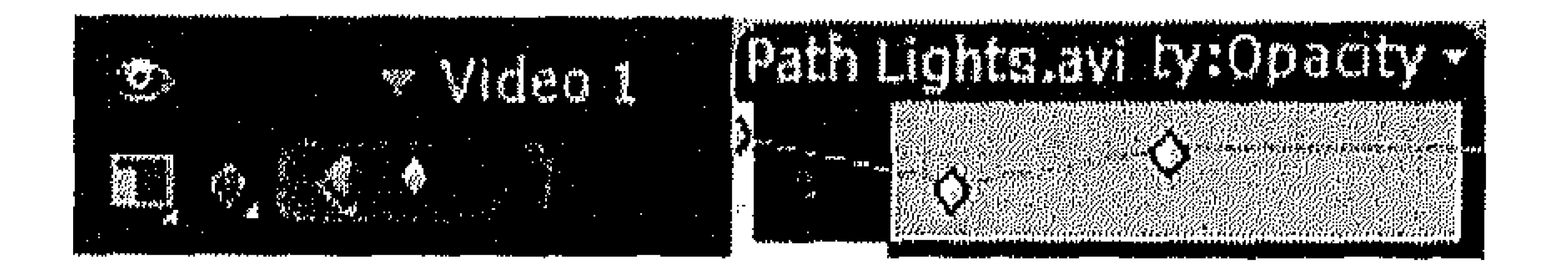


❸ لتقوم بتفعيل الصوت أو كتمه وذلك بالضغط على هذه الأيقونة والتي تشبه السماعة مرة واحدة بالزر الأيسر للماوس.

❹ سوف تقوم بالإختيار ما بين نظامين لعرض الملفات الصوتية أحدهما سيقوم بإظهار الموجات الصوتية فوق التراك الخاص بهذا الملف والآخر سوف تقوم من خلاله بإظهار التراك بشكل عادي كما في الشكل التالي :

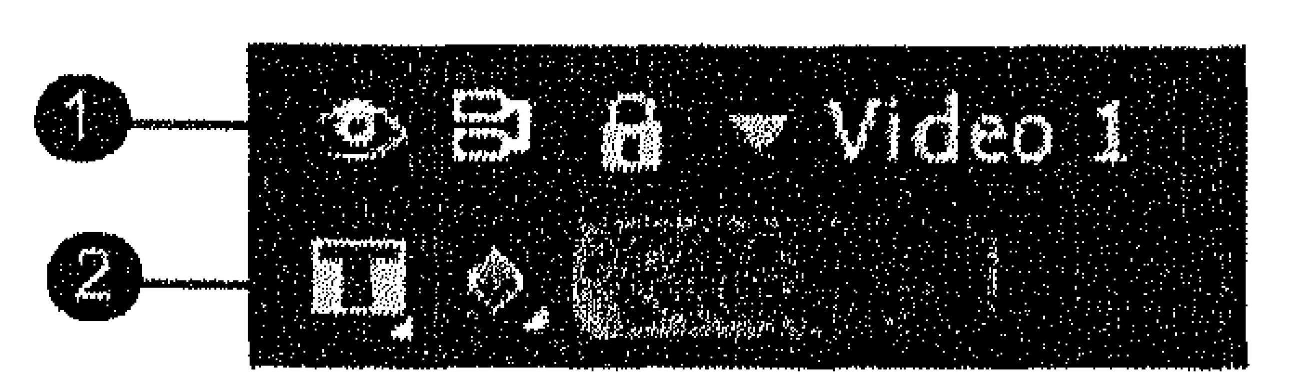


❺ في الفصول المقبلة سوف تتعلم كيفية القيام بتعديل خصائص التحويل لملف معين كما فعلنا بالأفتر إفيكت وسوف تقوم بوضع مفاتيح تحريك لتقوم بتسجيل العديلات التي تجريها على تحويلات الشكل الذي تقوم بالعمل عليه ومن هذه الأيقونة التي قمت بالإشارة إليها بالرقم 5 سوف تتمكن من إظهار جميع مفاتيح التحريك الخاصة بالملف بداخل الشريط الزمني لتبدو كما في الشكل التالي:



❻ سوف تتمكن من هذه الأيقونة من إضافة مفاتيح تحريك جديدة للملف ومن الأيقونات المشار إليها بالأرقام 7,8 سوف تقوم بالتنقل ما بين مفتاح التحريك السابق والتالي.

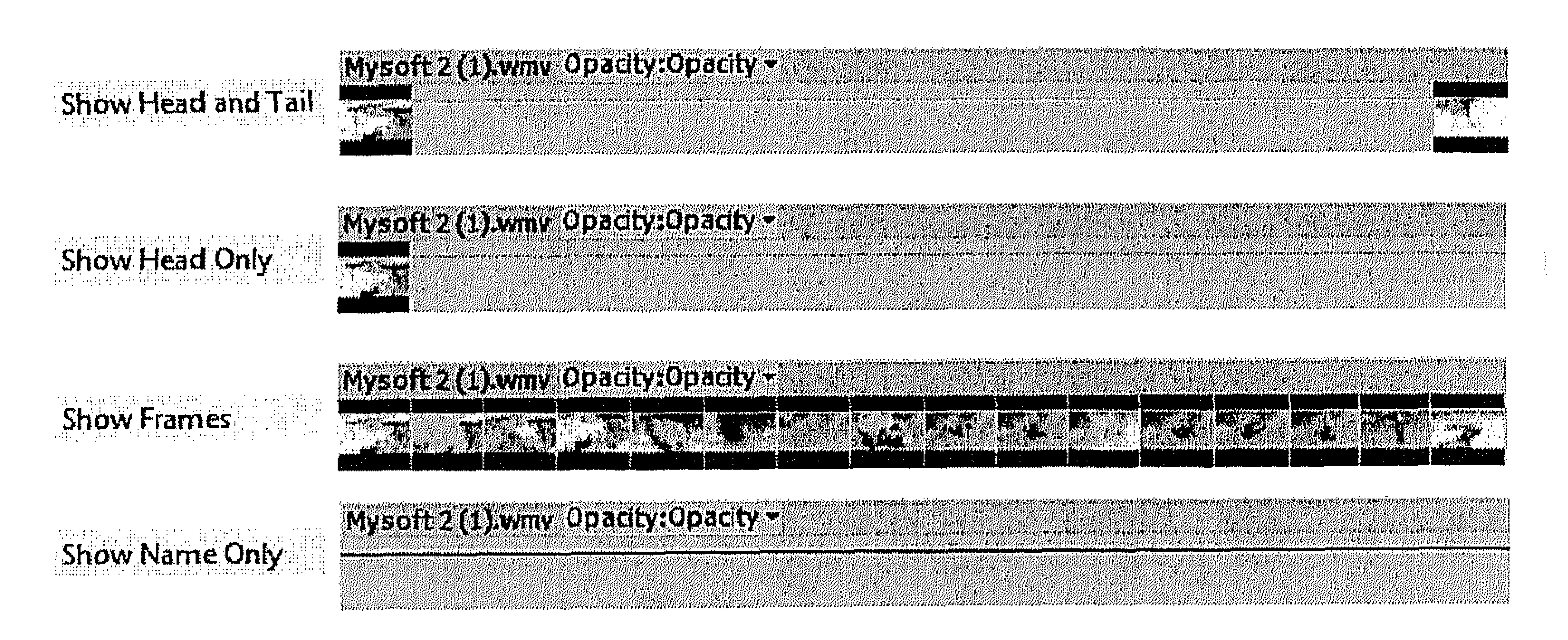
نافذة الخصائص للملفات المرئية



- أما نافذة الخصائص الخاصة بملفات الفيديو والملفات المرئية فهي مشابهة تماماً لنافذة الخصائص للملفات الصوتية ولكن هنالك اختلافات بسيطة وهي كالآتي:

1 سوف تتمكن من إخفاء هذا الملف من نافذة العرض الخاصة بالبرنامج أو المشهد لتتمكن من مشاهدة باقي الملفات بوضوح وذلك بالضغط على هذه الأيقونة والتي تم الرمز لها بشكل عين ليقوم البرنامج بإخفاء هذا الملف مع إبقائه داخل البرنامج والشريط الزمني

2 يقوم برنامج البريمير بإعطائك عدة خيارات لنظام رؤية التراكات المرئية فسوف يقوم بإظهار صور من الفريمات الخاصة بالملف ويقوم بوضع صورة واحدة لتكون كرمز لهذا الملف لتستطيع إيجاده عند البحث عنه داخل الشريط الزمني وهذه الخيارات هي كالآتي :



إدخال عدة ملفات إلى الشريط الزمني باستخدام نافذة المصدر وتقنية Overlap

سنقوم الآن بعملية تحرير بسيطة باستخدام نافذة عرض المصدر في برنامج البريمير وسنقوم بهذا التطبيق العملي باستخدام طريقة Overlap وهي طريقة يقوم المحرر بعرض جزء من الفيدو الذي يرافقه ملف صوتي ومن ثم يقوم بقطع الفيديو واستعراض ملف فيديو آخر أثناء تشغيل الصوت الخاص بالفيديو السابق. ومن ثم يقوم بإعادة عرض الفيديو السابق وما زال الملف الصوتي الخاص به يعمل. وطريقة أو تقنية الإدخال هذه تستخدم غالباً في القنوات الإخبارية عند صنع التقارير القصيرة وذلك عندما يقوم أحد المراسلين بالتحدث عن موضوع معين فستجد بأن الشاشة تقوم بعرض صورة هذا

المراسل وبعد ذلك بقليل سيتم عرض لقطات فيديو خاصة بالحدث الذي يقوم المراسل بالتحدث عنه مع استمرار سماع صوت هذا المراسل يتحدث عن هذا الحدث ومن ثم نعود لنرى صورة المراسل وهو يقوم بإنهاء هذا التقرير .

وتستخدم هذه التقنية أحياناً بأعمال الدراما حيث يقوم أحد الممثلين بالتحدث وبعد قليل تلاحظ بأن الصورة انتقلت للمثل آخر موجود مقابل الممثل السابق لتقوم بإظهار ردة فعله أو تعابير وجهه على الحديث الذي يجريه الممثل السابق.

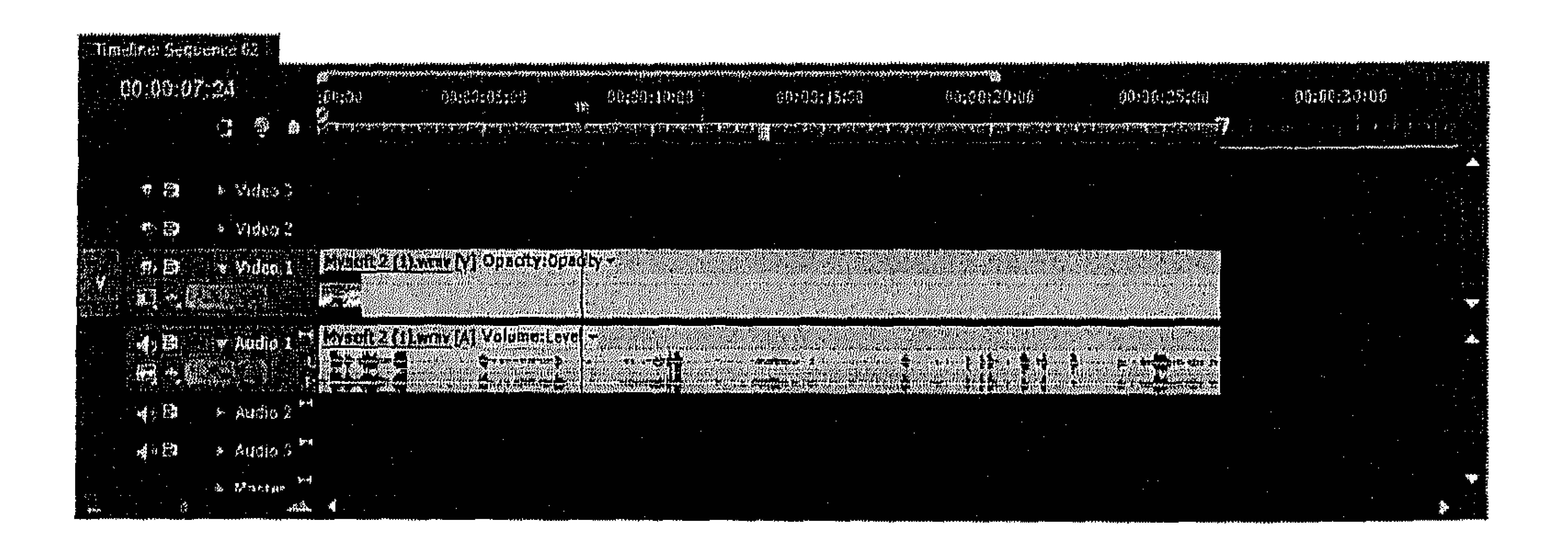
وسنقوم بهذه التقنية مبدئياً بشكل بسيط وذلك بالخطوات التالية :

- بإدخال ملف مرفق بملف صوتي ووضعه بداخل الشريط الزمني كاملاً

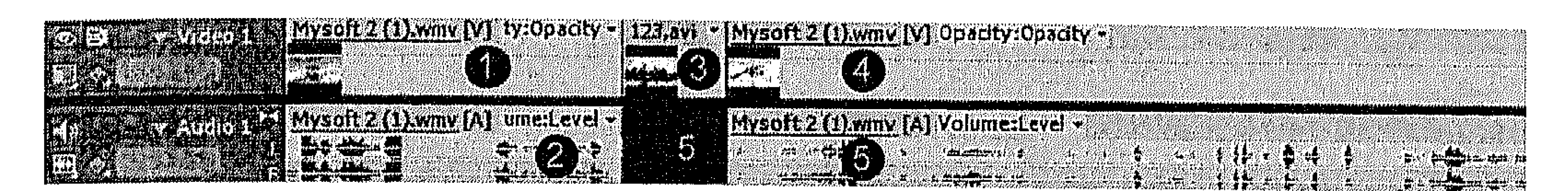
- قم بتحديد جزء صغير من ملف فيديو بنفاذة عرض المصدر ليبدو شكل نافذة عرض المصدر كما يلي :



- قم بتحريك المؤشر الزمني لمنتصف الفيديو الذي قمت بصنعه قريباً من منتصف الشريط الزمني بهذا الشكل:



-من نافذة عرض المصدر قم بالضغط على Insert ليقوم البرنامج بإدخال هذا الملف للشريط الزمني ليبدو بهذا الشكل :



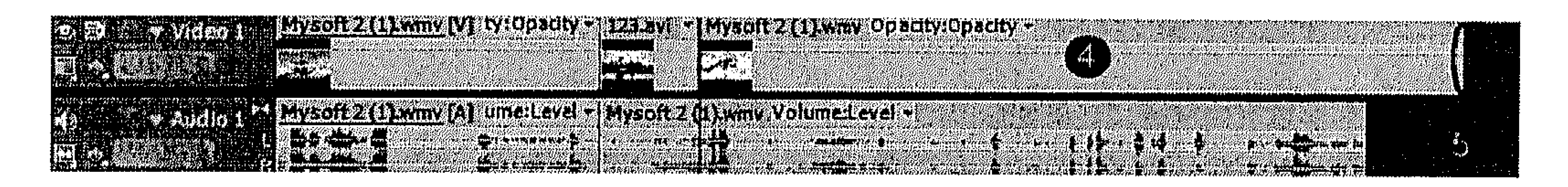
لاحظ أنه في الشكل السابقة فإن الفيديو الذي قمنا بادخاله والمشار إليه بالرقم 3 قد قام بفصل الفيديو السابق إلى منطقتين بالإضافة إلى فصل الصوت في المنطقة رقم 5. وسنقوم الآن بتحريك الملف الصوتي المشار إليه بالرقم 5 نحو اليسار قليلاً لنقوم بإغلاق الفراغ الصوتي الذي حدث نتيجة إدخال فيديو.

- قم الآن بالضغط على الملف رقم 5 وقم بسحبه إلى اليسار وسوف تجدي بأن البرنامج قد قام بربط الفيديو رقم 4 مع الملف الصوتي رقم 5 ولكي نقوم بتحريك هذا الملف لوحده يجب أن نقوم بفصل الملف المرئي عن الصوتي وذلك كالآتي :

- قم بالضغط على الملف المشار إليه بالرقم 4 أو 5 بالزر الأيمن للماوس

- قم باختيار Unlink من القائمة التي سوف تظهر لديك

- بالضغط والسحب قم بتحريك الملف رقم 5 إلى اليسار ليصبح لديك الشكل التالي :



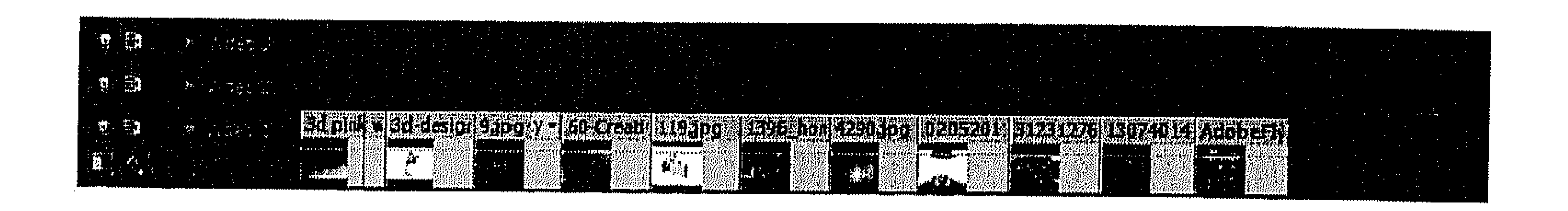
- هكذا قمت بإتمام الجزء الأكبر من العمل. أما الآن قم بتحريك مؤشر الماوس إلى المنطقة المشار إليها بالأعلى بالرقم 5 لتظهر لديك الأيقونة الآن قم بالضغط والسحب لليسار حتى تحصل على الشكل التالي للشريط الزمني :

القيام بتحرير بسيط باستخدام أداة Selection Tool

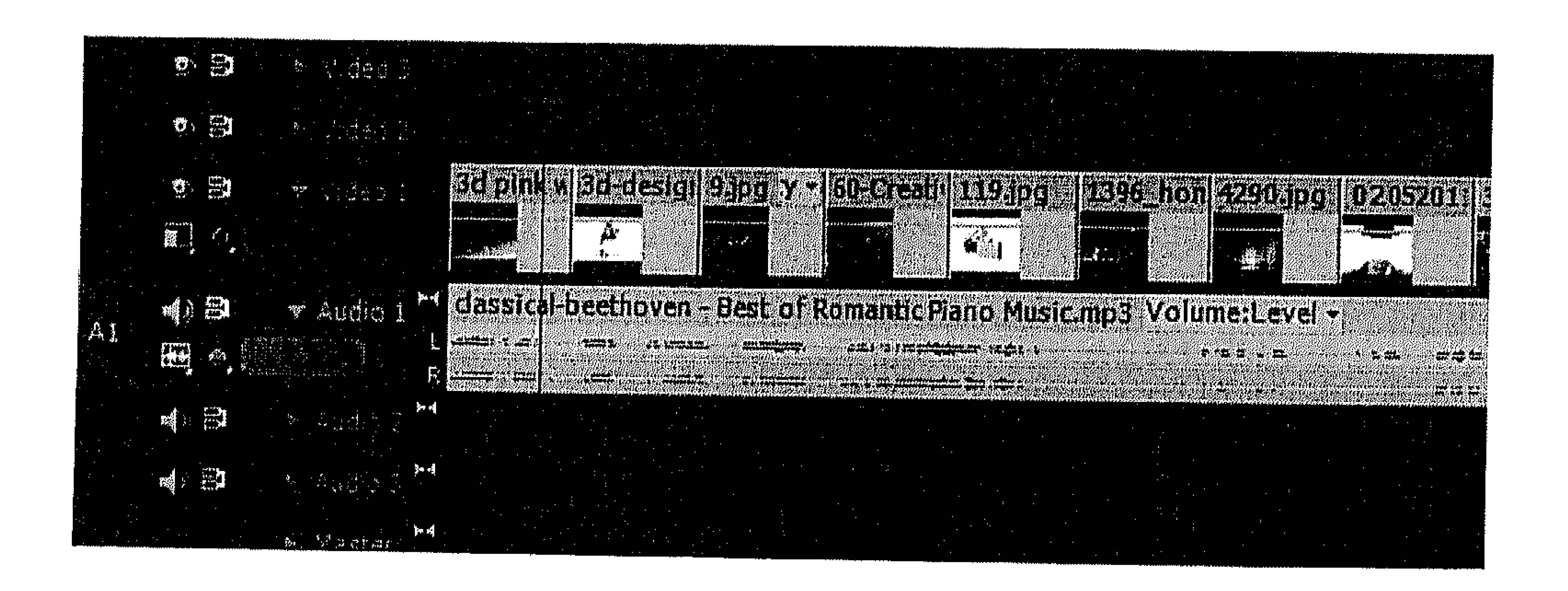
أداة الـ Selection Tool هي من أهم أدوات البرنامج والتي سوف تتمكن من خلالها تحديد عنصر أو ملف ما ونقله لأي مكان بكل سهوله وذلك بالضغط والسحب

تطبيق عملي :

- قم بفتح Sequence جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم باستيراد عدة صور من أي ملف على جهازك وضعها بداخل نافذة المشروع
- قم بوضع هذه الصور واحدة تلو الأخرى داخل نافذة المصدر واختيار وقت زمني محدد ومتماثل لها جميعا كأن تختار مدة العرض لكل صورة ثانيتين وما إلى ذلك ومن ثم باستخدام أداة Selection Tool قم بسحب هذه الصور وترتيبها في الشريط الزمين لتبدو كالصورة التالية



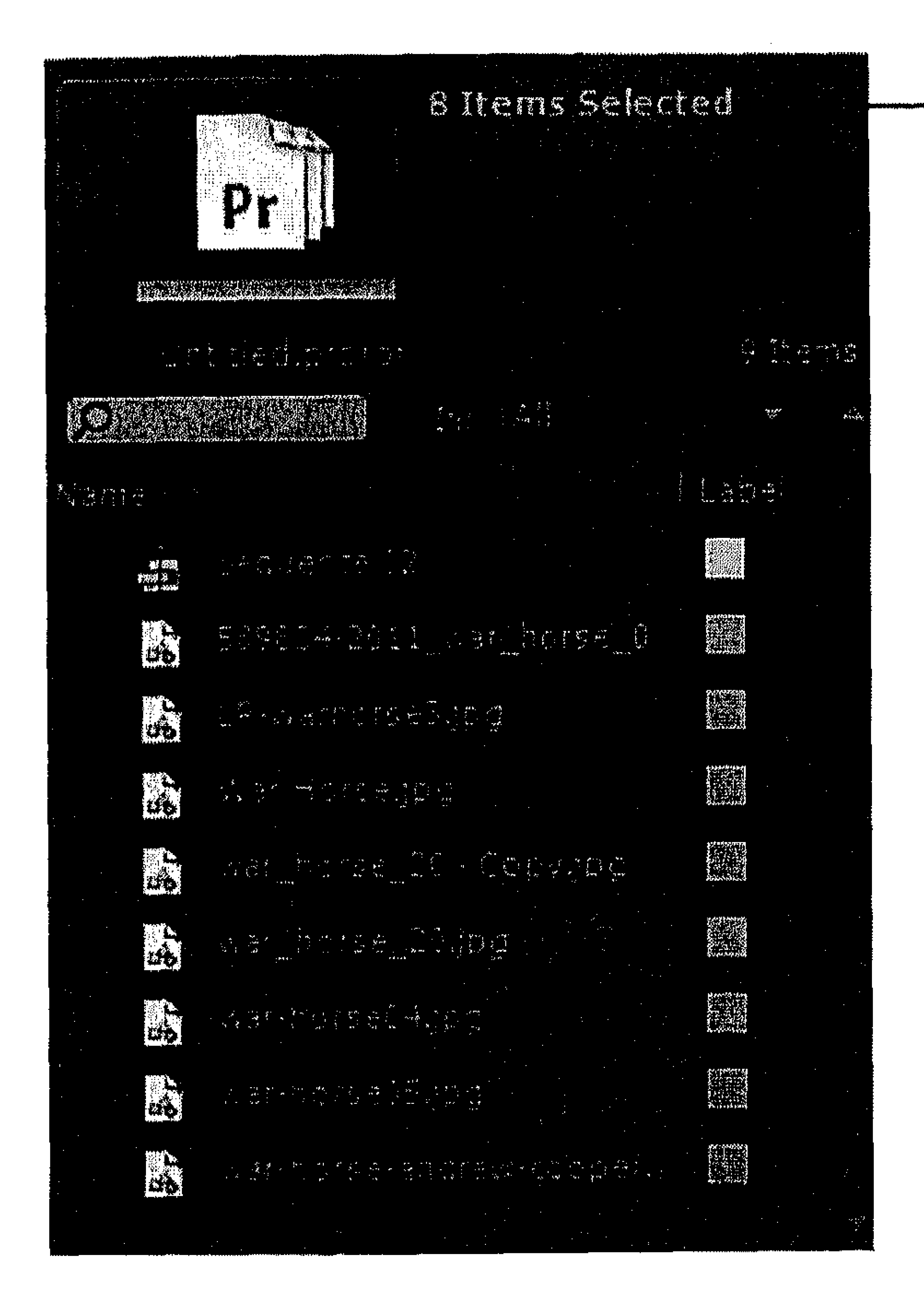
- قم بوضع ملف صوتي داخل نافذة المشروع وقم بوضعه بداخل الشريط الزمني ليبدو الشريط الزمني كالآتي :



القيام بالتحرير بواسطة الخاصية Automate to Sequence

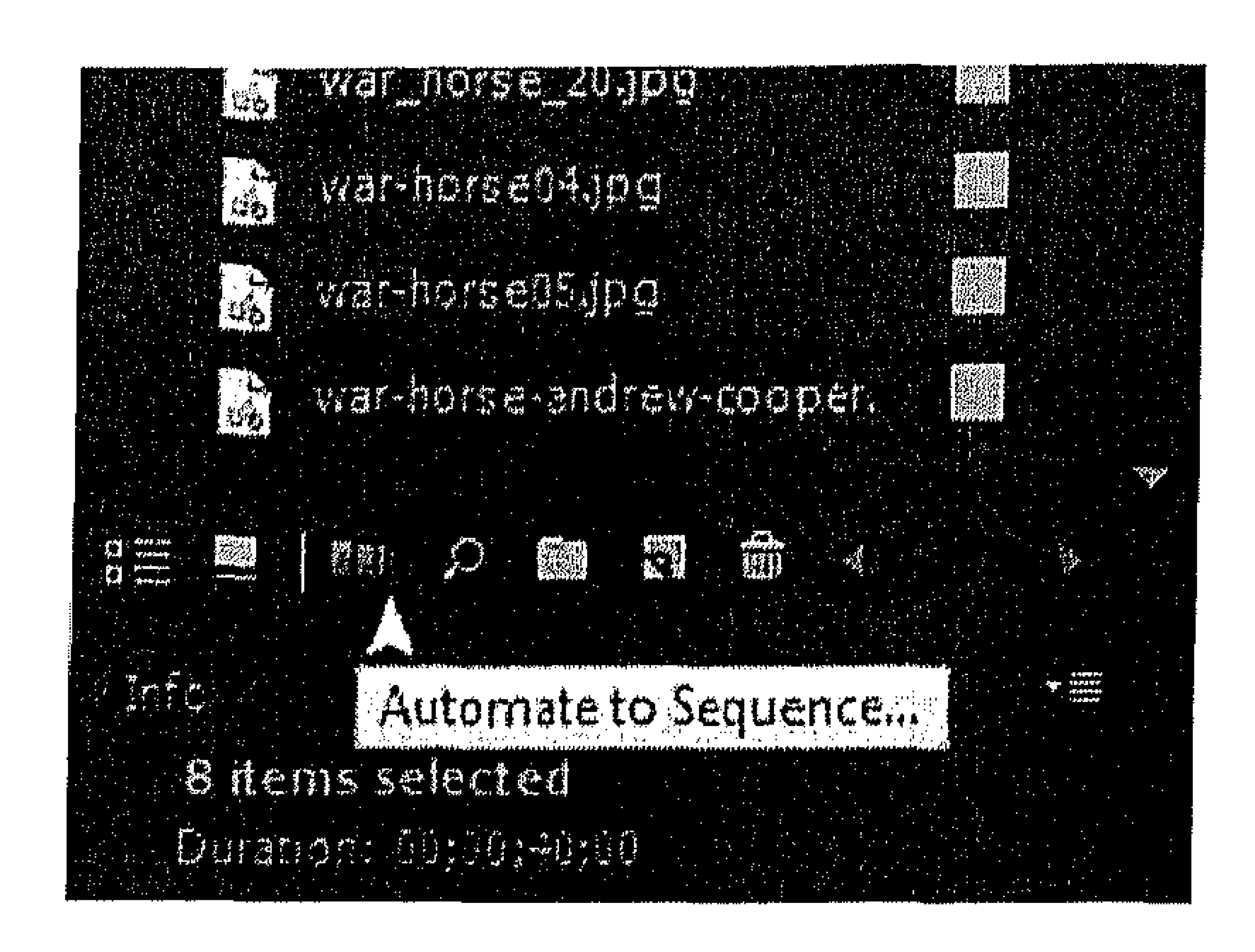
خاصية Automate to Sequence تقوم بترتيب عدة ملفات مختلفة خلف بعضها البعض ووضع تأثير fade فيما بينها ويتم اختيار وقت العرض لهذه الملفات مرة واحدة فقط ليس كما في المشروع السابق وتستطيع استخدام هذه الخاصية كما في التطبيق العملي التالي :

- قم بفتح Sequence جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم باستيراد عدة صور من أي ملف على جهازك وضعها بداخل نافذة المشروع
- بالضغط على ctrl من الكيبورد قم بتحديد جميع هذه الصور التي قمت بادخالها لتبدو نافذة المشروع كما في الصورة التالية :

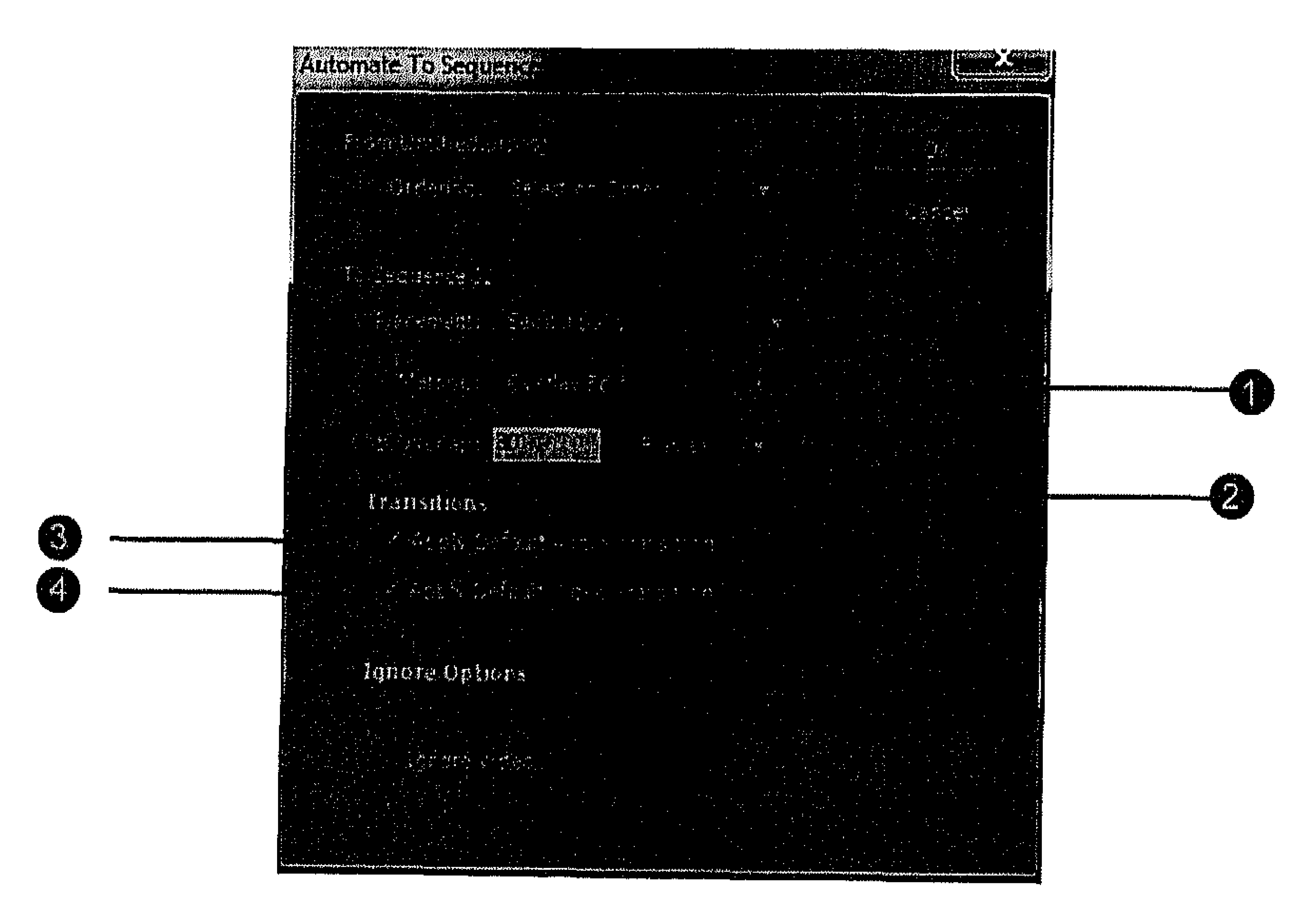


لاحظ أن البرنامج قد أظهر لك عدد الملفات التي تم تحديدها للعمل عليها في هذا المشروع

- من نافذة المشروع قم بالضغط على الأيقونة المشار إليها بالصورة التالية :



وعند الضغط على هذه الأيقونة سوف تظهر لديك قائمة متغيرات هذه الخاصية وسأشرح أهم الإعدادات لها كما في الصورة التالية :



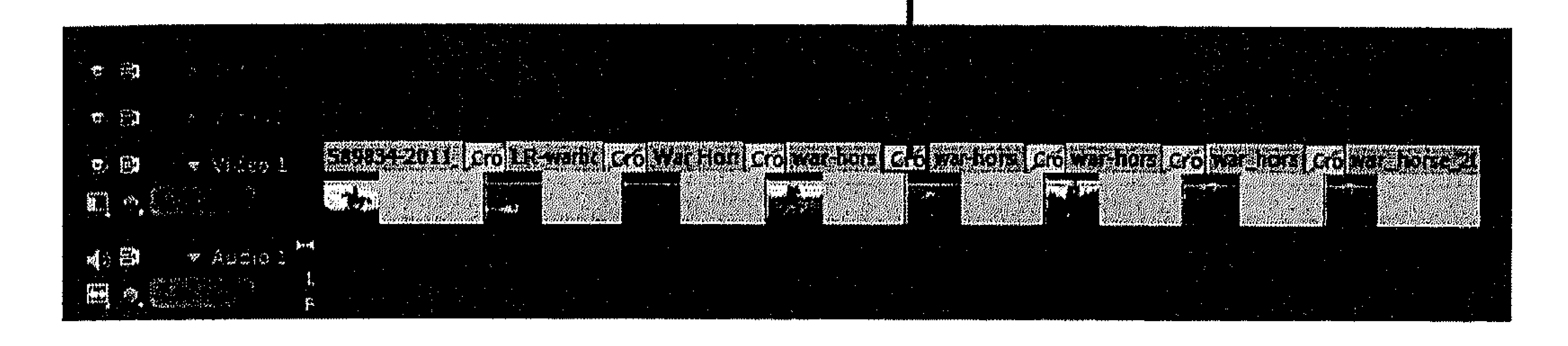
1- سوف تقوم باختيار طريقة وضع هذه الملفات خلف بعضها البعض ففي الخيار الأول سيقوم البرنامج بوضعها خلف بعضها من دون أي تأثيرات أما الخيار الثاني فيكون العكس وذلك بوضع تأثير fade بسيط بين الصور وهذا التأثير يعمل على تداخل الصور مع بعضها أثناء العرض .

2- عند إختيارك وضع تأثير بين هذه الصور سوف تتمكن من تحديد مدة التأثير لهذه الصور أو الملفات وذلك بتحديد عدد الفريمات الذي سوف يستغرقه هذا التأثير أثناء التبديل للصورة الأخرى وتستطيع تغيير التوقيت الزمني بعدد الثواني أيضاً

3+4 سوف تتمكن من تفعيل أو إلغاء التأثير الذي قمت بوضعه من الملفات الصوتية أو ملفات الفيديو بشكل عام وهذا التعديل سوف يقوم بالتأثير على جميع الملفات التي قمت بوضعها داخل المشروع.

- عند الإنتهاء من العمل بنافذة المتغيرات التابعة لـ Automate to Sequence سوف يقوم برنامج البرمبير تلقائياً بوضع هذه الصور داخل الشريط الزمني ليبدو بهذا الشكل :

لاحظ التأثيرات التي قام البرنامج بوضعها بين الصور

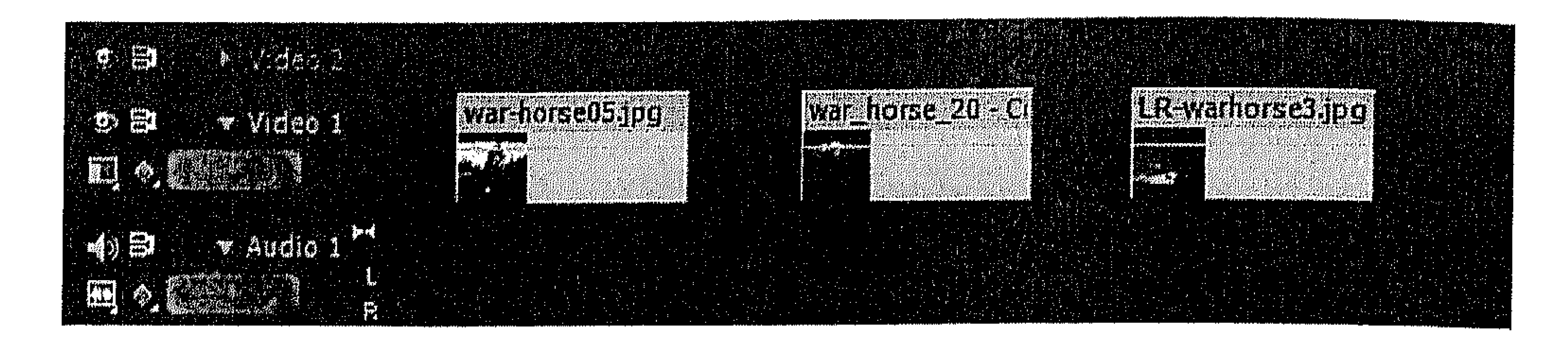


وسأستعرض عليك أيضا كيف سيكون تقريبياً شكل النتيجة النهائية للمشروع الذي قمت بصنعه :





الفراغات بين التراكات وكيفية التعامل معها Ripple & Snap

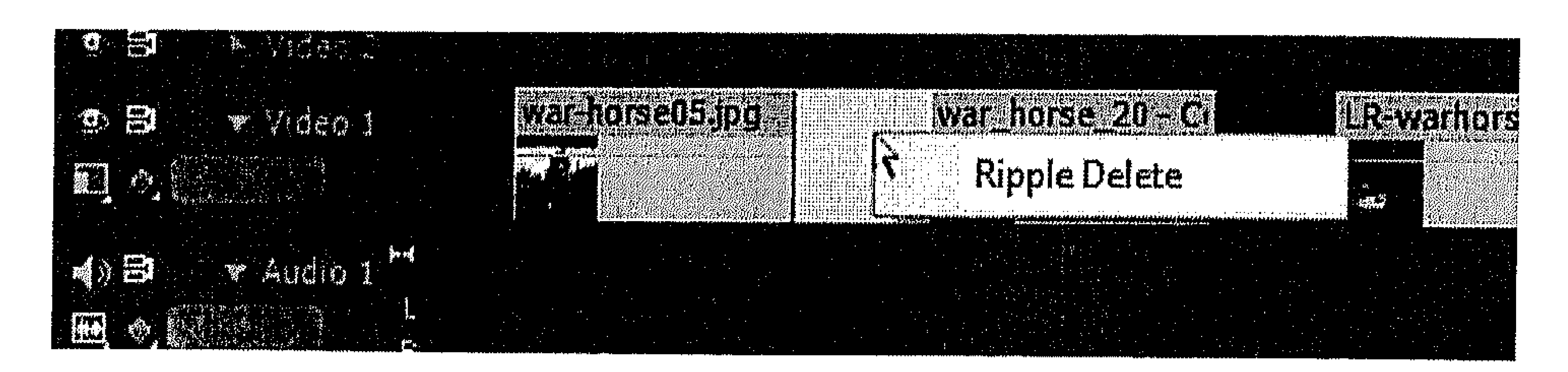


في الصورة السابقة لاحظ وجود فراغات كبيرة مابين التراكات الثلاث وهذا يعني بأن البرنامج سيقوم بعرض شاشة سوداء فقط في البداية وحتى وصول المؤشر الزمني إلى التراك الأول ومن ثم يعود ليعرض شاشة سوداء بعد انتهائه وكذلك حتى انتهاء العرض .

سنقوم بحذف المسافة ما بين هذه التراكات بطريقتين مهمتين أثناء العمل بالبرنامج وهما كالتالي :

الطريقة الأولي

- قم بوضع مؤشر الماوس بين هذه التراكات ومن ثم قم بالضغط على الزر الأيسر للماوس ليقوم البرنامج بتحديد هذه المسافة وإظهار الخيار Ripple Delet ومن هنا نعلم بأن إسم هذه المساحات الفارغة بين التراكات تسمى Ripple أنظر الصورة التالية :



ومن ثم قم بحذف جميع الفراغات بين التراكات ليظهر لديك الشريط الزمني كما في الشكل التالي :

الطريقة الثانية :

تقوم هذه الطريقة على جذب هذه التراكات وسحبها بجانب بعضها البعض ولكن باستخدام خاصية snap والتي تجعل التراكات أو الملفات الموجودة بالشريط الزمني تجذب الملفات القريبة منها أثناء تحريكها بالماوس والتي تسهل من العمل بالبرنامج , وعند بدأ العمل بالبرنامج سيقوم البريمير تلقائيا بتفعيل هذه الخاصية أما إن لم تكن فعالة فتستطيع الوصول إليها كما يلي :

من شريط الأوامر قم بالذهاب إلى Sequence > snap

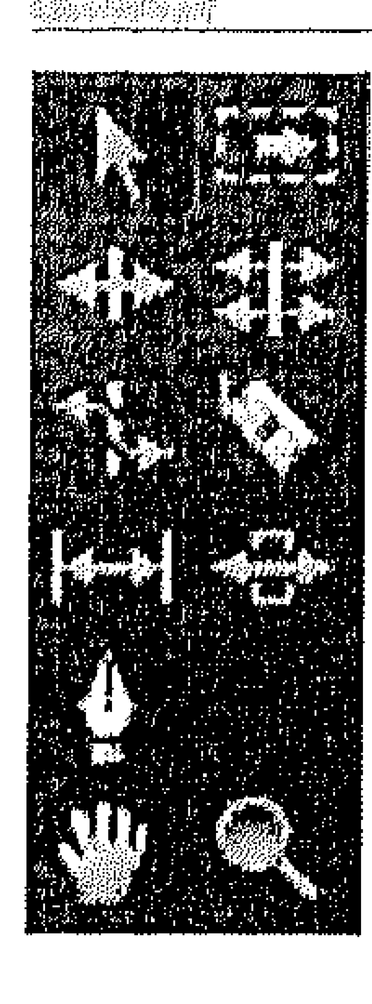
ولتجرب هذه الخاصية تستطيع وضع ملفات داخل الشريط الزمني لمشروع معين ومن ثم قم بالضغط على أحد هذه التراكات أو الملفات وقم بسحبه بجانب التراك الآخر وسيقوم التراك بجذب الملف الذي تمسكه بالماوس.

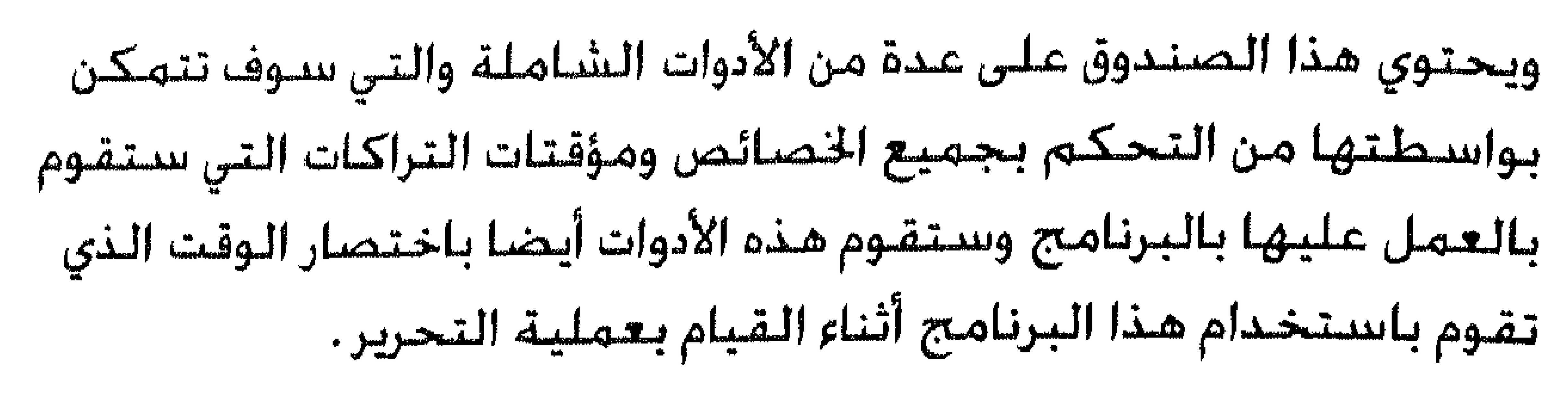
Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 4

Tool Bar

صندوق الأدوات





صندوق الأدوات Tool Bar

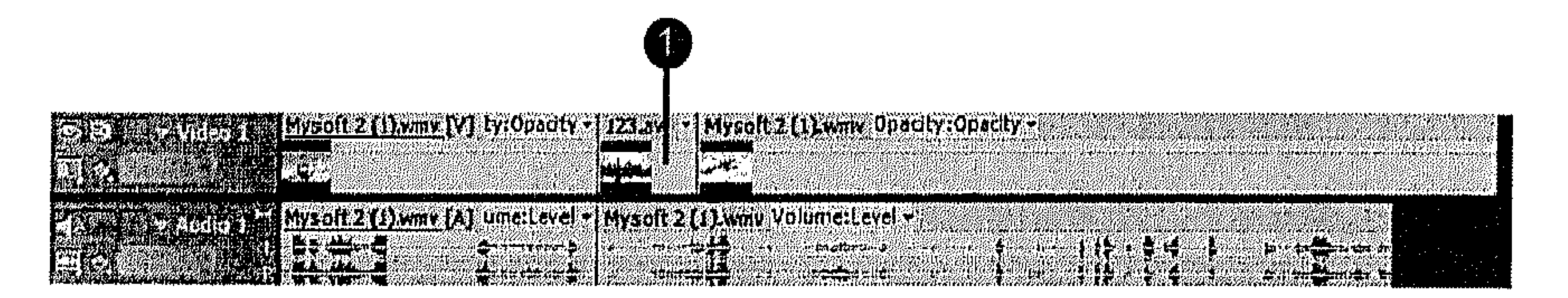
ويحتوي هذا الصندوق على عدة من الأدوات الشاملة والتي سوف تتمكن بواسطتها من التحكم بجميع الخصائص ومؤقتات التراكات التي ستقوم بالعمل عليها بالبرنامج وستقوم هذه الأدوات أيضا باختصار الوقت الذي تقوم باستخدام هذا البرنامج أثناء القيام بعملية التحرير.

Selection Tool

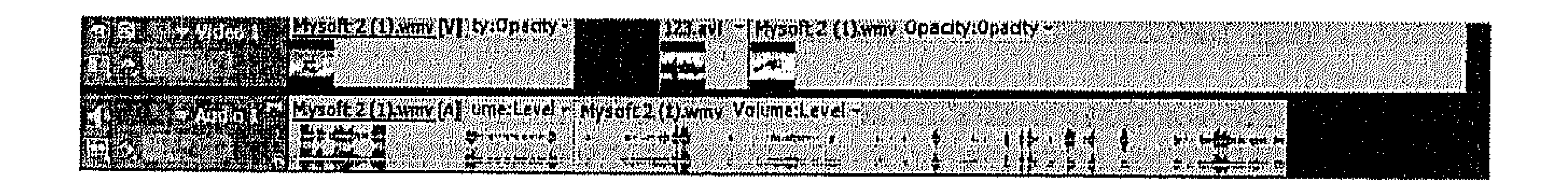
عند العمل ببرنامج البريمير سوف تقوم بعملية الضغط والسحب كثيراً بالماوس وستقوم أيضاً بالتحكم بالملفات وبتحديدها أيضاً .وجميع هذه المهام سوف تقوم بها باستخدام أداة Selection Tool.

Track Select Tool

تستخدم هذه الأداة لاختيار التراكات الموجودة لديك في شريط الزمن الخاص بالمشهد الذي تعمل عليه وذلك عن طريق الضغط على هذا التراك بهذه الأداة ومن ثم السحب بالماوس مع استمرار الضغط وسوف تقوم هذه الأداة بتحريك جميع التراكات الموجودة خلفها بالإضافة إلى ملفاتها الصوتية انظر الشكل التالي:



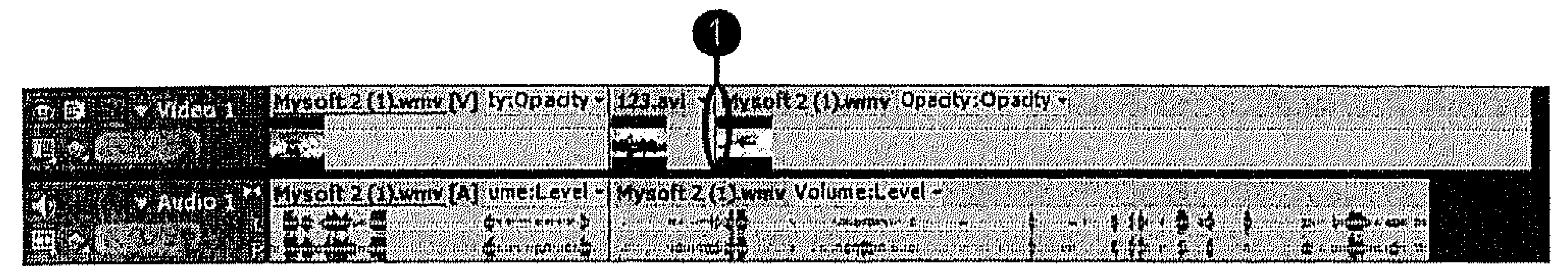
سأقوم باختيار أداة Track Select Tool ومن ثم الضغط على المنطقة المشار إليها بالرقم 1 وتحريك الماوس نحو اليمين ولاحظ ما الذي سوف يحدث بالشكل التالي:



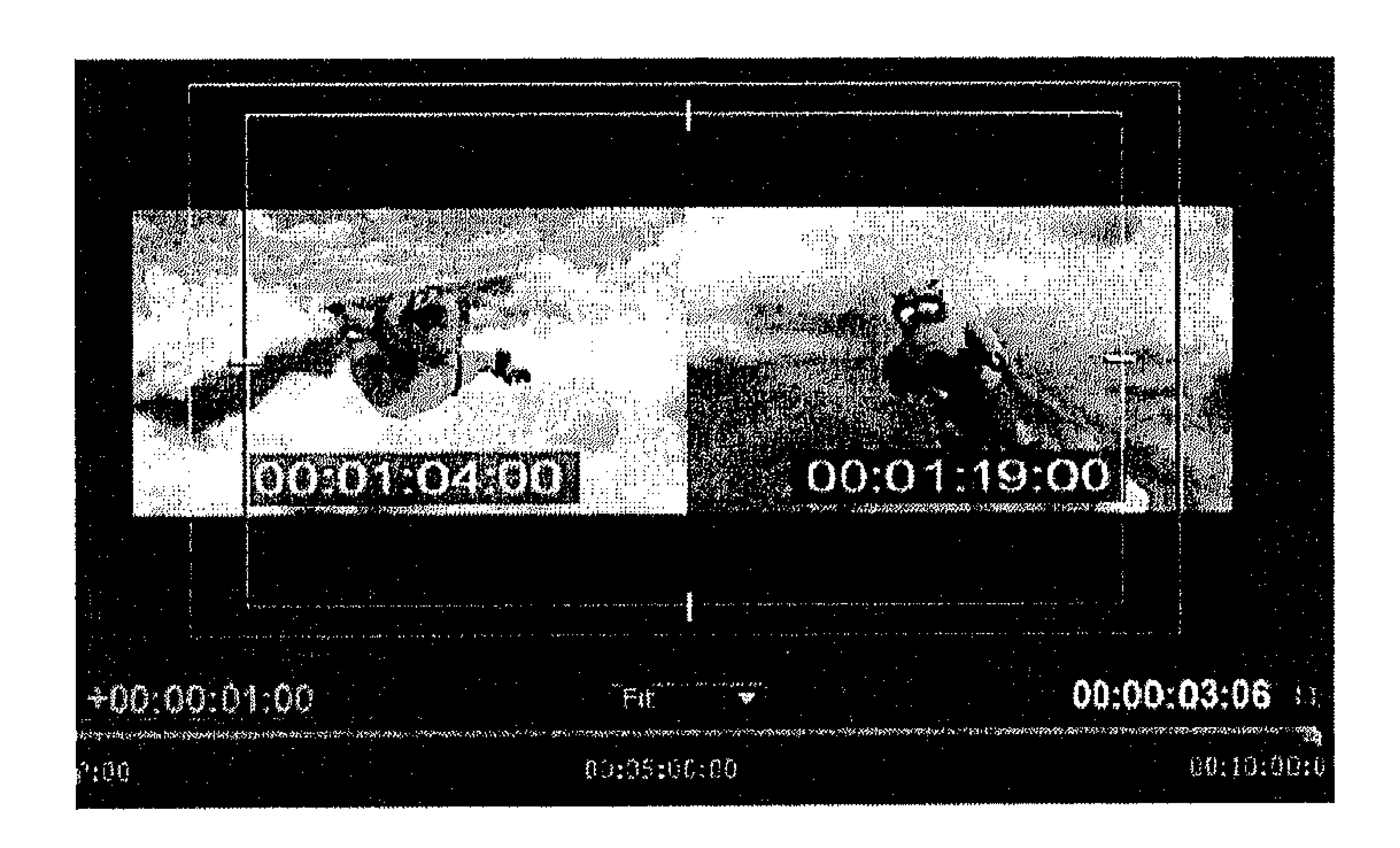
لاحظ بأن التراك الذي قمت بالتحديد والتحريك عليه قد أدى إلى تحريك التراك الذي يليه للجانب الأيمن من الشريط الزمني وقم بخلق مساحة ما بين التراكات.

Ripple Edit Tool

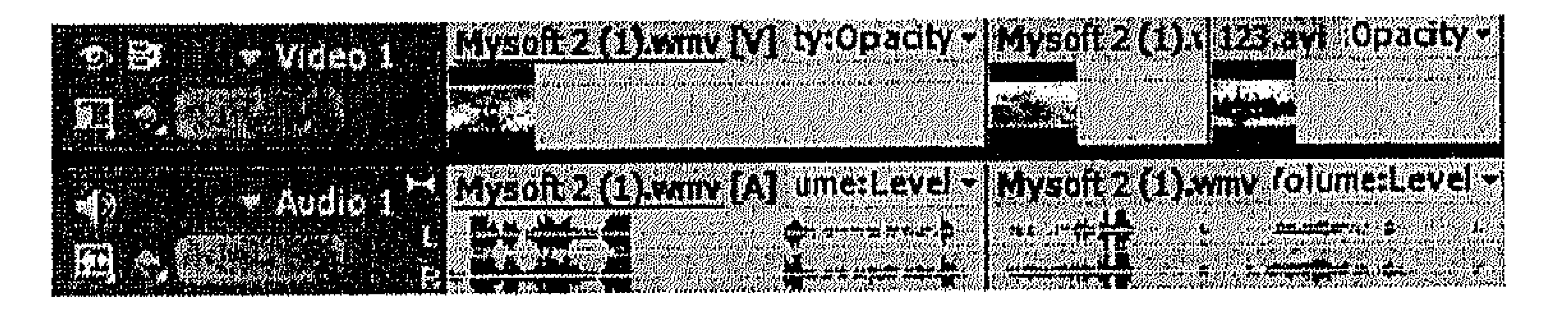
سوف عبر استخدام هذه الأداة من اقتصاص جزء من الملف الذي تقوم بالعمل عليه وهذا الجزء الذي سوف يتم اقتصاصه سوف يقوم البرنامج باقتصاصه من نهاية التراك مع أنك تستطيع استخدام هذه الأداة من بداية ونهاية هذا التراك ولكن النتيجة واحدة فسوف يقوم البرنامج بالقطع محتسباً الوقت من نهاية عمل التراك.وستحافظ هذه الأداة على موقع هذا التراك بعد التعديل عليه.كما في المثال التالي :



سأقوم الآن باختيار أداة Ripple Edit Tool ومن ثم سأقوم بالضغط والسحب في المنطقة المشار إليها بالرقم 1 ليقوم البرنامج باستعراض الوقت الكامل لهذه اللقطة التي قمت باقتصاص جزء منها والتي سيحافظ على بدايتها في نافذة عرض المشهد أو المشروع كما في المثال التالي:

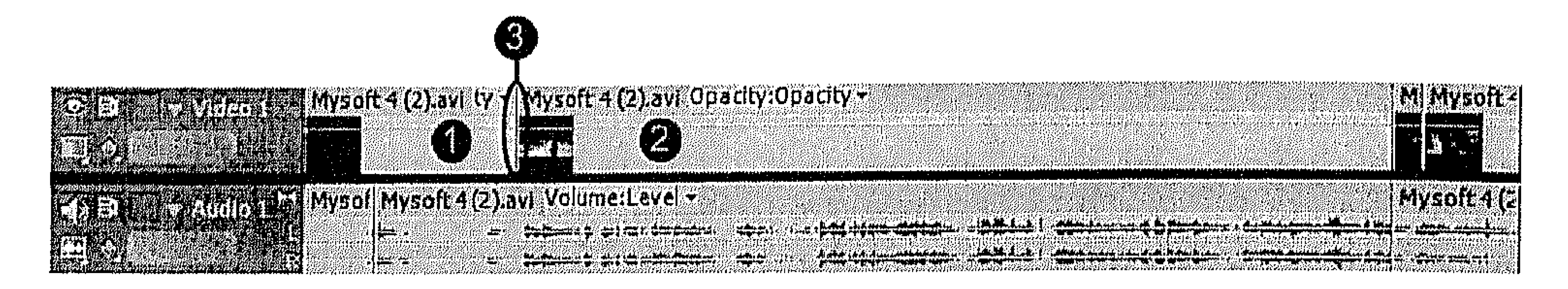


بعد الإنتهاء من العمل بهذه الأداة سوف يظهر لديك الشريط الزمني كما في الشكل التالي :

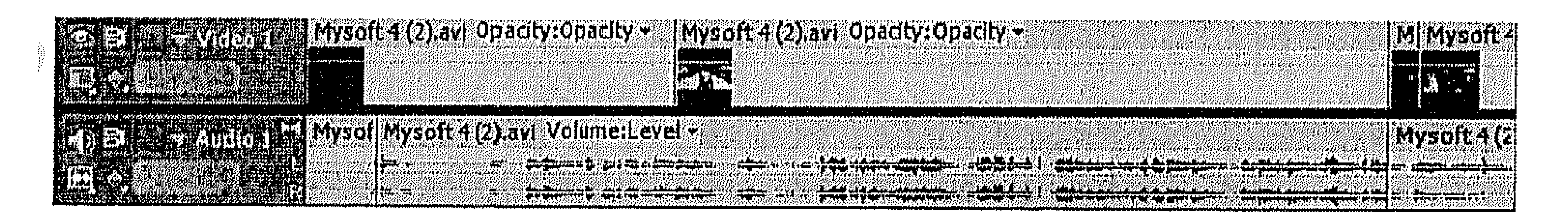


Rolling Edit Tool

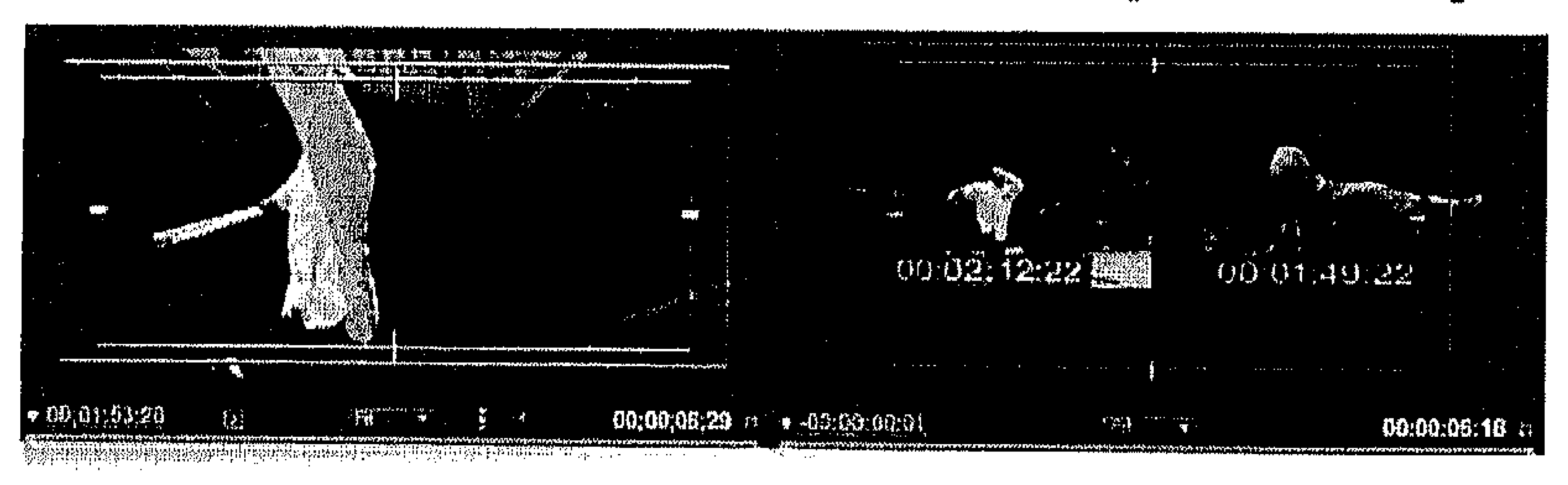
عندما تقوم باقتصاص جزء معين من ملف فيديو أو أي من الملفات الذي سوف تتمكن من خلال البرميير من التعامل معها فلن تقوم فعلياً بحذف هذا الملف من البرنامج بل ستقوم بإظهار جزء معين منه ليظهر عند عمل المشهد وإخفاء جزء لا تحتاج لعرضه.
وستمكنك هذه الأداة من إظهار وإخفاء أجزاء من التراكات التي تقوم بجمعها لتكون المشهد لتعطي تأثيراً يشبه تقنية Overlap والتي قمنا بالتعامل معها سابقاً.ففي المثال الذي سوف أقوم بعرضه فقد قمت بأخذ أجزاء معينة من ملفات فيديو وقمت بجمعها معاً حتى أحصل على الشكل التالي للشريط الزمني :



من الملاحظ في هذا الشريط الزمني بأن اللقطة رقم 1 قصيرة جداً واللقطة رقم 2 طويلة نوعاً ما فسوف أقوم الآن باستخدام أداة Rolling Edit Tool لأقوم بإظهار جزء من المناطق التي تم اقتصاصها أو إخفاءها فعلياً من اللقطة رقم 1 وسأقوم بإخفاء جزء من اللقطة رقم 2 ويمكن فعل ذلك بالطريقة التي تحدثنا عنها سابقاً بالضغط في بداية أو نهاية التراك وتحريكها لكن هذه الأداة وجدت لتوفير الوقت.
باستخدام أداة Rolling Edit Tool سأقوم بالضغط بين التراكين بالمنطقة المشار إليها بالرقم 3 ومع استمرار الضغط بزر الماوس الأيسر سأقوم بتحريك الأداة لليمين حتى أحصل على الشكل التالي للشريط الزمني:



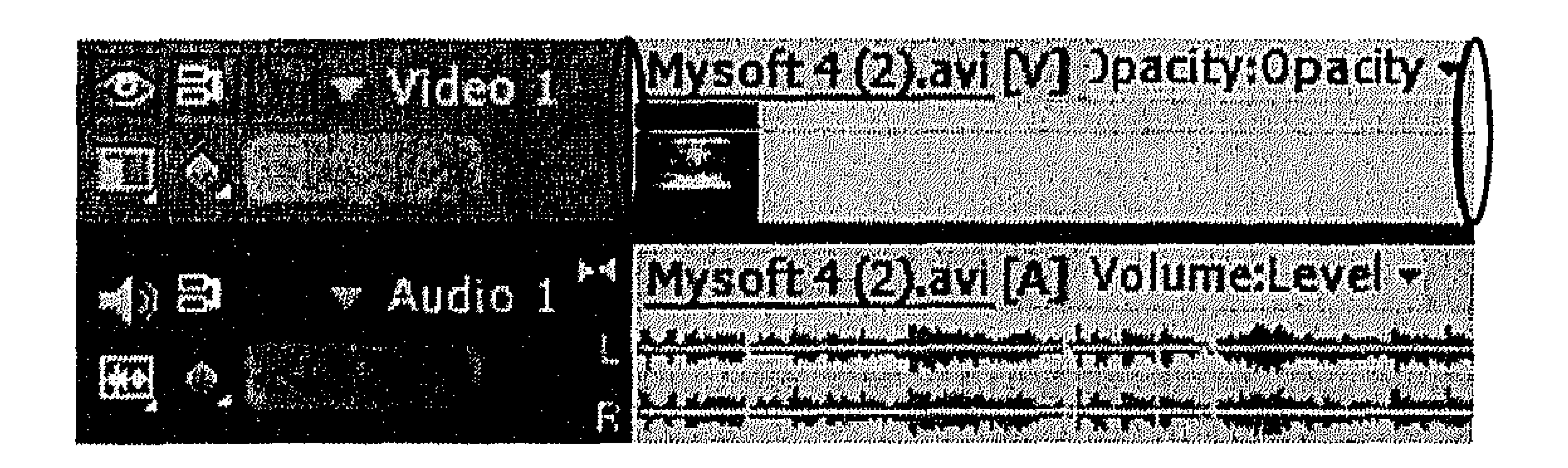
عند التحكم بأداة Rolling Edit Tool سوف تلاحظ بأن البرنامج سوف يقوم بإظهار التوقيت الكامل للمقطعين الذين تقوم بالقص من أحدهما والآخر الذي تقوم بالزيادة في وقته كما في الشكل التالي :



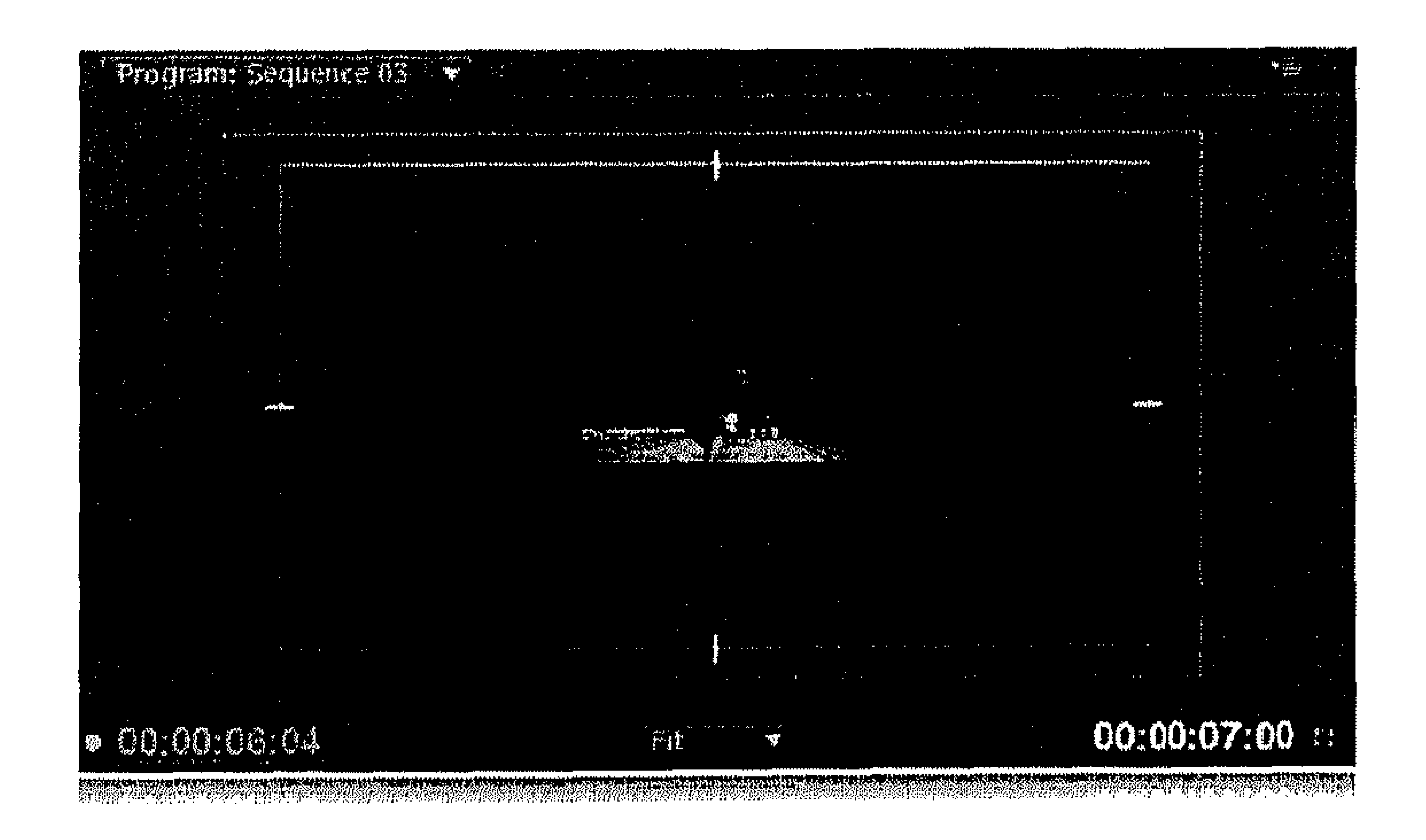
Rate Stretch Tool

لقد قمنا سابقاً بزيادة مدة العمل الخاصة بالفيديو وتقصيرها لأخرى وذلك عبر إخفاء واقتصاص وإظهار أجزاء من هذا التراك . أما باستخدام هذه الأداة سوف نقوم بزيادة أو التقليل من وقت عرض اللقطة بطريقة مختلفة وهي زيادة أو التقليل في سرعة عرض اللقطة أو الملف.فلو كان لدينا فيديو بمدة دقيقة وقمنا بتقليل سرعة تشغيل هذا الفيديو إلى المنتصف فسوف يأخذ هذا الفيديو ضعف الوقت الذي كان بحاجته سابقاً ليعمل كاملاً . وعند زيادة سرعة هذا الفيدوا للضعف سوف يحتاج لنصف وقت العرض الأصلي ليعمل بشكل كامل. وباستخدام أداة Rate Stretch Tool سوف تقوم بذلك كالآتي :

-قم بفتح مشروع أو مشهد جديد لتقوم بوضع الفيديو به
- بالضغط والسحب قم بوضع ملف الفيديو بداخل الشريط الزمني
- من صندوق الأدوات قم باختيار أداة Rate Stretch
- قم بالضغط والسحب بإحدى المناطق المشار إليها بالشكل التالي :



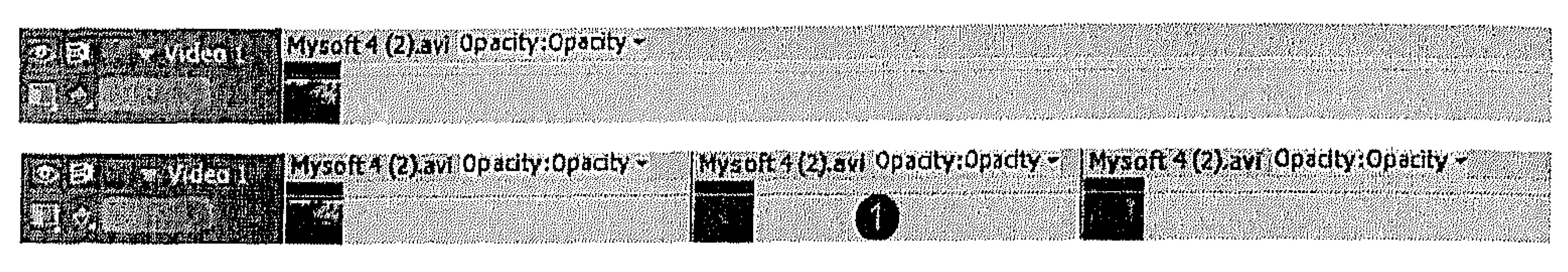
- عندما تريد زيادة سرعة هذا الملف سوف تقوم بالسحب لداخل التراك لتقلل وقت العرض والعكس صحيح
- عند التحريك بهذه الأداة سوف يقوم البرنامج باستعراض الوقت الجديد لهذا الملف بداخل نافذة عرض المشروع كما في الشكل التالي:



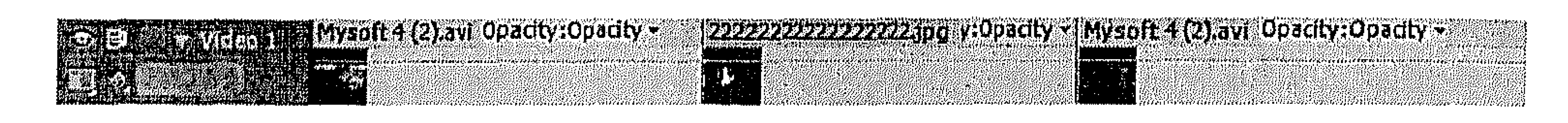
Razor Tool

سوف تتمكن من هذه الأداة من القيام بعمل قطعات بمنتصف تراك معين وذلك لغايات مختلفة منها وضع النقلات أو تأثيرات معينة على التراك الذي تقوم بالعمل عليه.وذلك بالقيام بالخطوات التالية:

- قم بفتح مشهد او مشروع جديد
- قم بإضافة ملف فيديو للشريط الزمني الخاص بهذا المشهد
- قم باختيار أداة Razor Tool ومن ثم قم بالضغط على المناطق التي تريد أن يقوم البرنامج بعمل قطع بها ليبدو الشكل كالآتي قبل وبعد القطع:



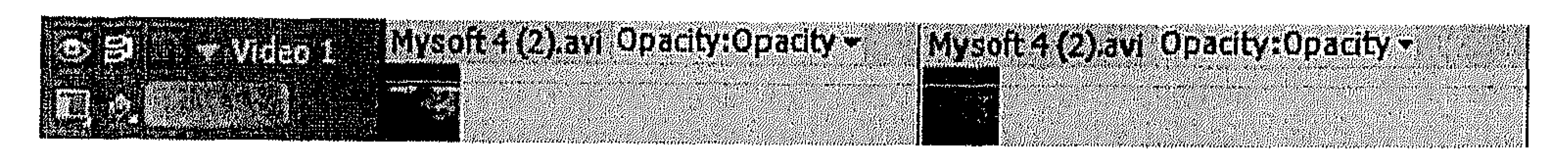
قم بالضغط الآن على المنطقة المشار إليها بالرقم 1 وقم بالضغط من الكيبورد بعد تحديدها على Delete ليقوم البرنامج بحذفها ومن ثم قم بإدخال ملف فيديو مكانه ليصبح شكل الشريط الزمني كما في الشكل التالي :



- أما الآن قم بالرجوع للخلف قليلاً بالضغط على Ctrl+Z عدة مرات حتى تحصل على الشكل التالي للشريط الزمني:



- بالزر الأيمن للماوس قم بالضغط بداخل المنطقة المشار إليها بالرقم 1 وسيظهر لديك الخيار التالي Ripple Delete قم بالضغط عليه ليقوم البرنامج بحذف المساحة ما بين التراكين ليبدو الشكل كما يلي:



في الخطوة السابقة قمنا بحذف المسافة الفارغة بين التراكين والمسماة بـ Ripple

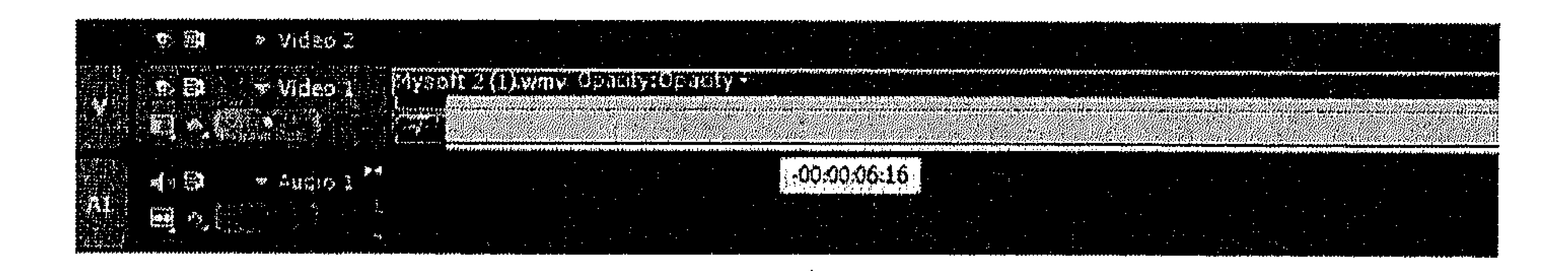
Slip Tool

عند قيامك بتحديد نقطة بداية ونهاية لفيديو معين فأنت تقوم بإظهار هذا الجزء من الفيديو ووضعه بتراك خاص به أما الفيديو بكامله موجود ولكنك قمت بإظهار منطقة معينه منه بداخل الشريط الزمني وتستطيع أن تقوم بتغيير هذه المنطقة بواسطة أداة Slip Tool عن طريق الظغط بمنتصف هذا التراك وتحريك الماوس يميناً ويساراً مع الإستمرار بالضغط كما في التطبيق التالي:

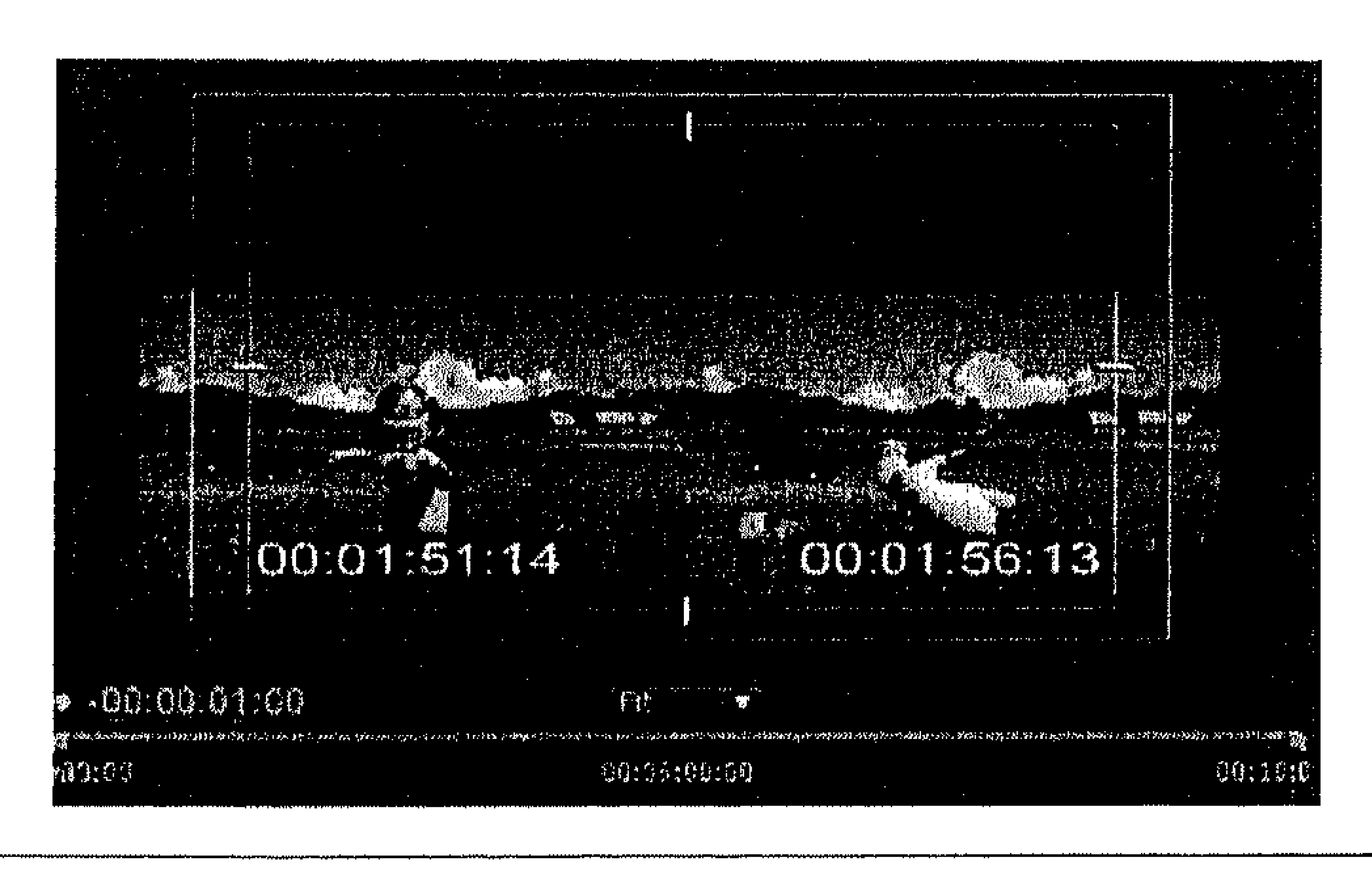
- قم بفتح مشهد او مشروع جديد
- قم بإضافة ملف فيديو إلى نافذة عرض المصدر
- قم بتحدي جزء من هذا الفيديو مدته 5 ثوان بوضع نقطة بداية ونهاية كما تعلمت سابقاً
- من صندوق الأدوات قم باختيار أداة Slip Tool وقم بالضغط بمنتصف التراك كما في الشكل التالي :



- مع الإستمرار بالضغط بالماوس قم بتحريكه يمينا ويساراً ليقوم بإظهار كم من الوقت تقوم بتقديم أو تأخير هذا الفيديو كما في الشكل التالي :



- أثناء التحكم بأداة Slip Tool قم بملاحظة نافذة عرض المشروع والتي سوف تقوم بمقارنة الوقت الجديد لنقطة البداية والنهاية من الفيديو الكامل الذي قمت بوضعه بداخل نافذة المصدر كما في الشكل التالي :



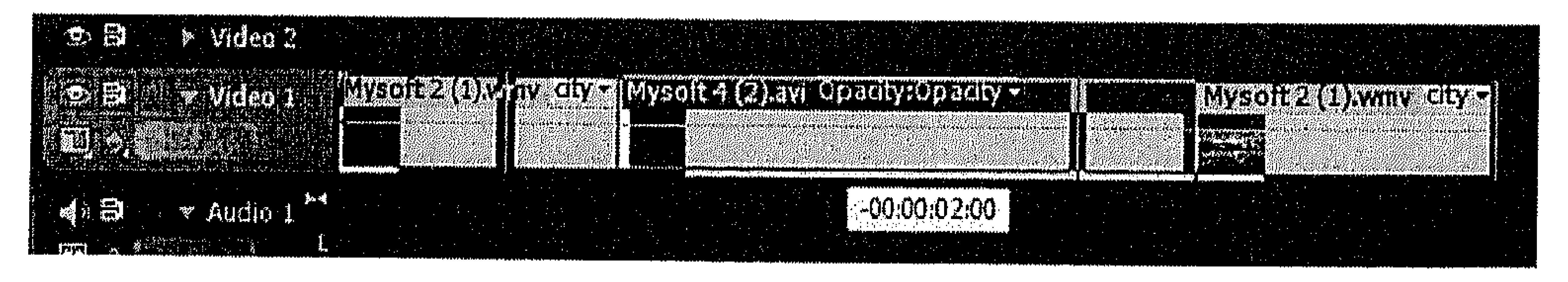
لاحظ أنه في الشكل السابق عنما قمنا بإدخال الفيديو قمنا بأخذ نقطة البداية عند الوقت 00:01:51:14 وهو الوقت الظاهر بنافذة عرض المشروع بالناحية اليسرى.
أما باستخدام أداة Slip Tool فقد قمت بتغيير نقطة البداية لهذه اللقطة وجعلها عند الوقت 00:01:56:13 وهو الوقت الذي يقوم البرنامج بإظهاره بنافذة عرض المشروع بالناحية اليمنى أثناء استخدام الأداة.

Slide Tool

سوف تقوم باستخدام هذه الأداة بالحفاظ على التراك الذي لديك كما هو. ولكنك سوف تقوم بالإظهار والإخفاء من التراكات التي بجانب التراك الذي تقوم بالعمل عليه وذلك كالمثال التالي :

- قم بفتح مشروع جديد
- قم بفتح 3 ملفات فيديو وقم بتحديدهم كالآتي
  *الفيديو الأول قم بجعله 5 ثوان
  * الفيديو الثاني قم بجعله 10 ثوان
  * الفيديو الثالث قم بجعله 5 ثوان أيضاً
-قم بوضع هذه الملفات كما قمت بترتيبها عند ذكرها ليبدو الشريط الزمني كالآتي:

-من صندوق الأدوات قم باختيار أداة Slide Tool وقم بالضغط على التراك المشار إليه بالرقم 1 وقم بتحريكه لليسار حتى يظهر لديك في المؤشر الزمني الخاص بالأداة مدة ثانيتين كما في الشكل التالي :



وستظهر لديك النتيجة النهائية للشريط الزمني كما في الشكل التالي :

في المثال السابق قمت بإخفاء مدة ثانيتين من الفيديو رقم 2 وإظهار ثانيتين من الفيديو رقم 3 والفيديو رقم 1 بقي على حاله.فبأداة Slide Tool قمت بعدة مهام كبيرة باستخدام أداة واحدة وبوقت قصير .فعند العمل ببرنامج البرمير تستطيع الإستغناء عن كثير من الأدوات الموجودة به ولكن لتوفير الوقت ولدقة النتيجة عن استخدام هذه الأدوات فإن استخدامها يعتبر أفضل من استخدام أداة الإقتصاص فقط .

Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 5

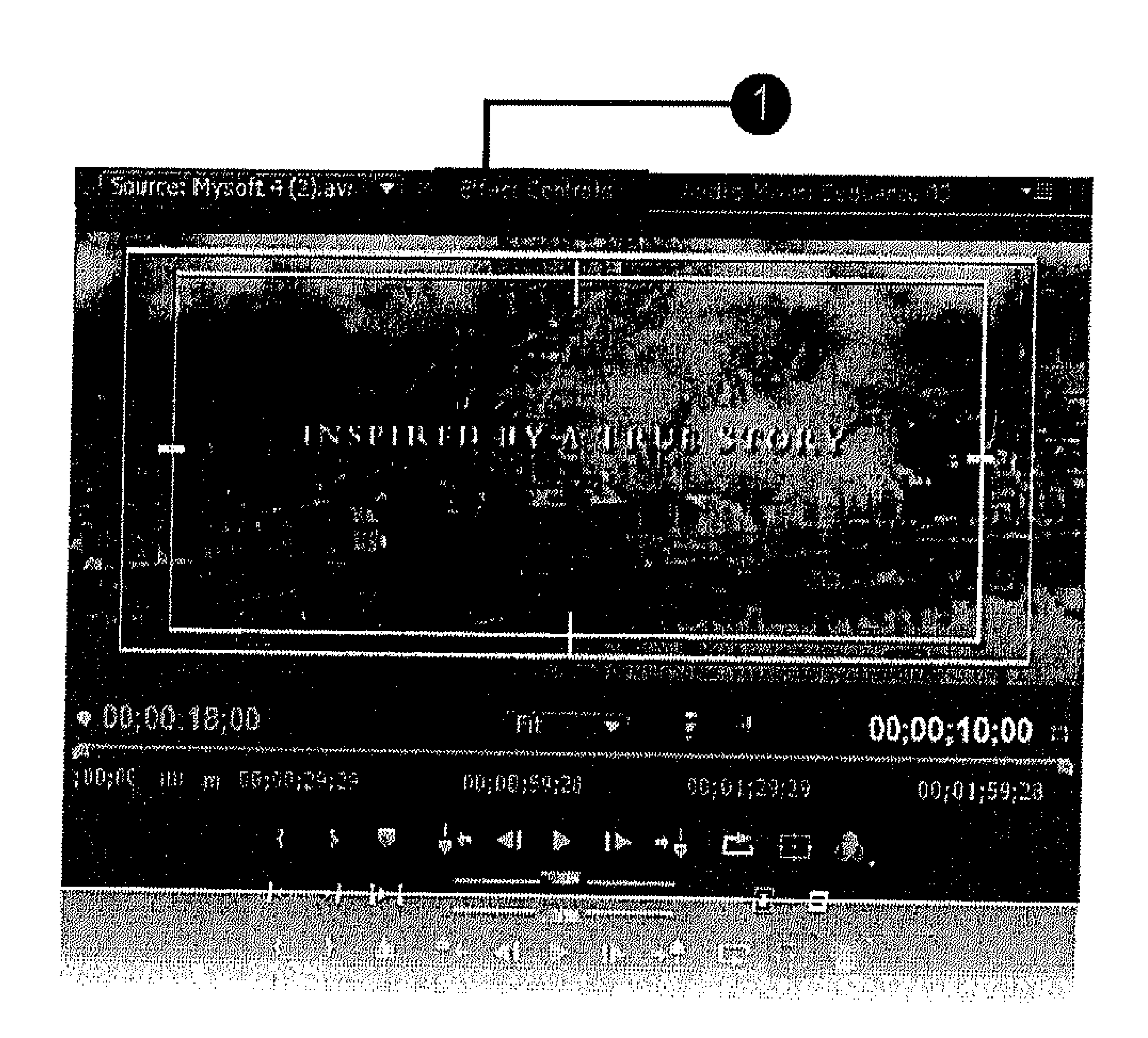
Effect Control

نافذة التحكم بالتأثيرات

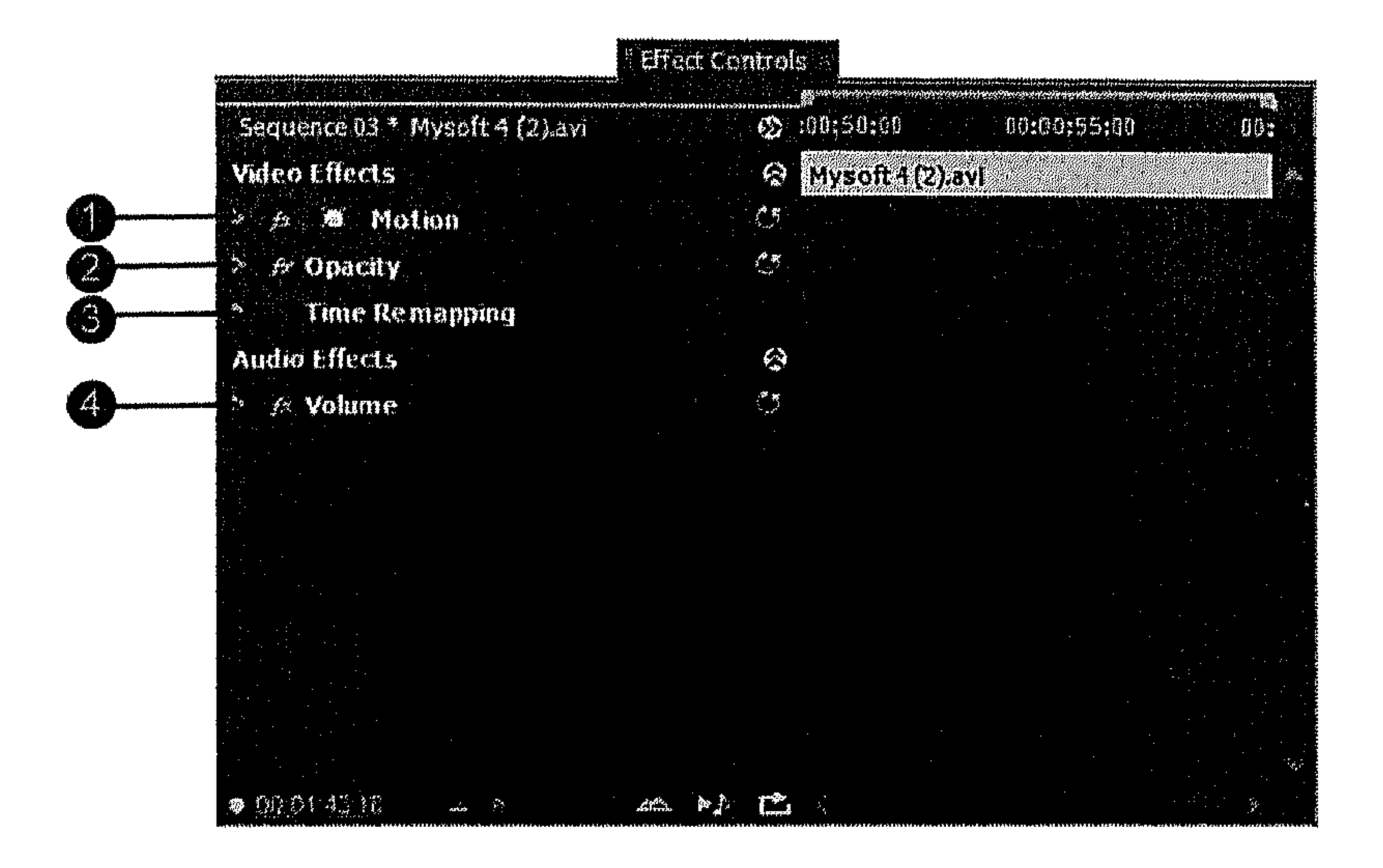
نافذة التحكم بالتأثيرات Effect Controls

عند العمل ببرنامج أدوبي بريميير فإنك سوف تتعامل مع مساحة فارغة وستقوم أنت بتحرير مجموعة من الملفات لتقوم بوضعها بداخل هذه المساحة وكأنك تتعامل مع أي برنامج من البرامج الخاصة بالتعامل مع الطبقات. لكن هنا بالبريمير تستطيع القيام بداخل نافذة عرض المشروع بالتحريك والتحويل البسيط كما فعلنا عند بداية الشرح في برنامج الأفتر إفيكت.ففي برنامج البريمير سوف تقوم بتسجيل التعديلات التي تجريها على الخصائص الإفتراضية للملف مثل الشفافية والحجم والدوران وما إلى ذلك من خصائص وسوف تستطيع تسجيل التغييرات والتعديلات التي سوف تجريها على التأثيرات المضافة للملفات التي ستقوم بالعمل عليها ببرنامج البريميير سواء أكانت هذه التأثيرات لزيادة جمالية الصورة أم للمعالجة فجميع التأثيرات تستطيع استخدام مفاتيح تحريك لتقوم بتسجيل أي تغييرات قد تطرأ عليها من وقت لآخر.

وستجد نافذة التحكم بالتأثيرات مرتبطة مع نافذة عرض المصدر بنفس المكان كما في الشكل التالي قم باختيار ملف فيديو موجود داخل الشريط الزمنيوقم بعدها بالضغط على المساحة المشار إليها بالرقم 1 ليقوم البرنامج بإظهار هذه النافذة:

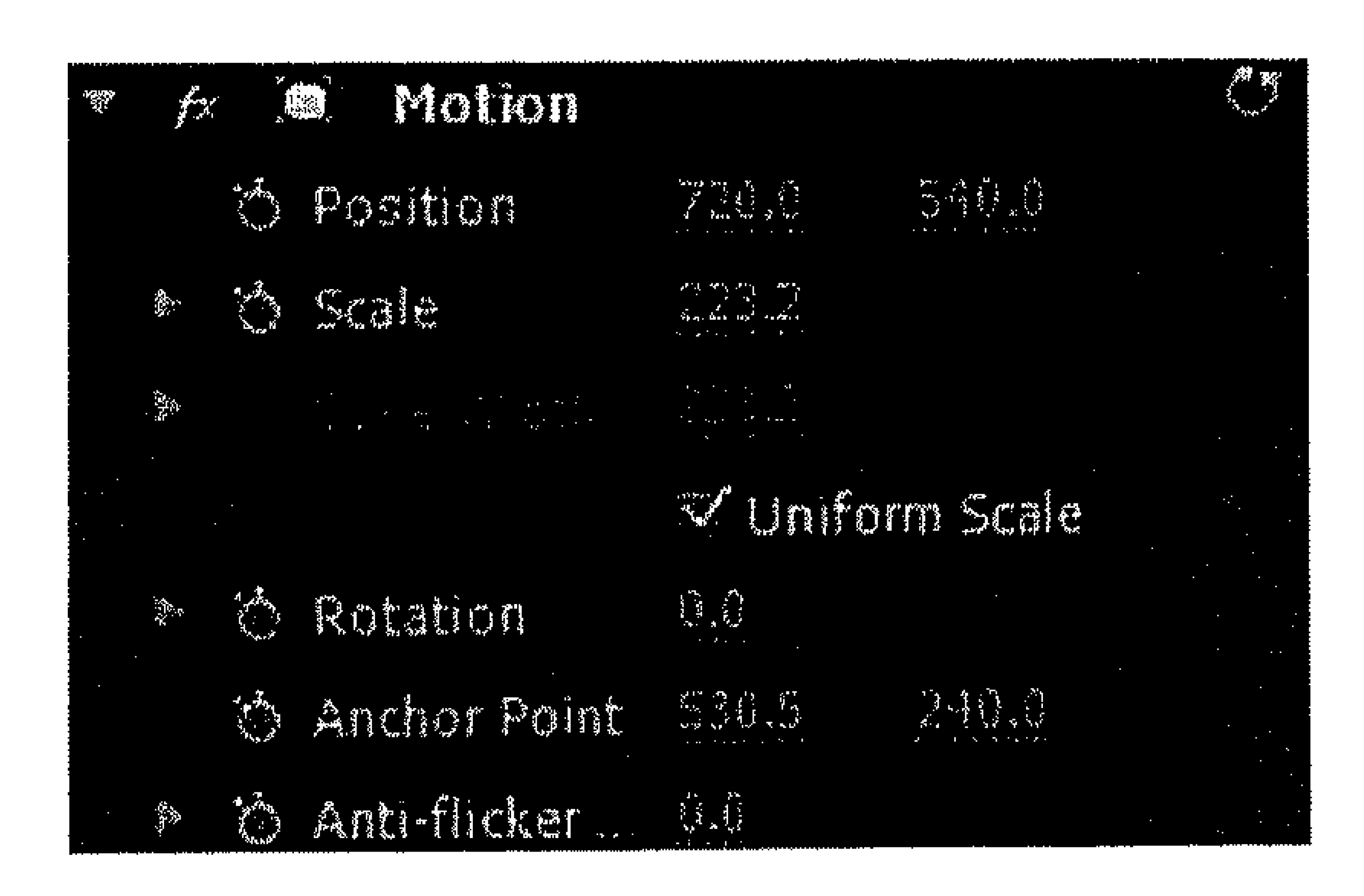


بعد القيام بالخطوات التي تم ذكرها سابقاً سوف تظهر لديك النافذة التالية :



وسوف تتمكن باستخدام هذه النافذة من التعديل في خصائص التحويل للملفات الموجودة داخل المشهد الخاص بك.وذلك بتغيير الموقع والشفافية والحجم وغيرها من الخصائص وذلك كالآتي :

1- قم بالضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1 لتظهر لديك القائمة التالية:



سوف تتمكن من القيام بتغيير الموقع والحجم وزاوية تدوير الشكل ونقطة الإرتكاز للملف الذي قمت بتحديده بالضغط عليه ومن ثم القيام بتسجيل التغيير ليظهر لديك في المشهد الذي قمت بصنعه كما يلي :

-سنقوم بتغيير موقع الملف بالنسبة لشاشة عرض المشهد وذلك بوضع المؤشر الزمني بداية التوقيت

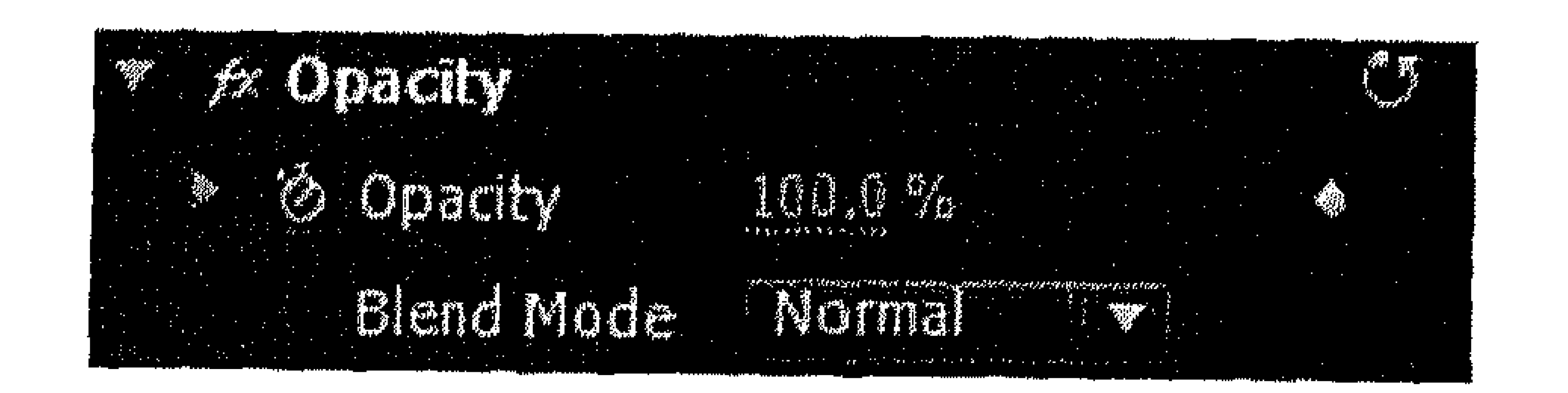
-الآن قم بالضغط على الأيقونة التي تشبه الساعة بجانب كلمة Position

- قم بتحريك المؤشر إلى الثانية الخامسة مثلاً وقم بتغيير القيم الموجودة بجانب كلمة

Position ليظهر لديك الشريط الزمني الخاص بنافذة التأثيرات كما يلي :

- عند وجود النقاط التي تشبه المعين فتأكد بأنك قمت بالتحريك.

2- بالضغط على السهم المشار إليه بالرقم 2 فسوف تستطيع تغيير قيمة الشفافية للملف الذي قمت بتحديده وتغيير نظام الدمج الخاص به أيضاً وتسجيل هذه التغييرات أثناء مرور الوقت كما فعلنا سابقاً باستخدام ساعة التسجيل وستظهر النافذة الخاصة به كما في الشكل التالي:



3- تلاحظ في بعض الأفلام والبرامج وجود بعض من اللقطات بغير سرعتها الحقيقية فأحياناً تُعرض هذه اللقطات بطريقة أسرع من الوقت الحقيقي وأحياناً بأقل وستستطيع التحكم بسرعة تشغيل الفيديو في أي منطقة من التراك وذلك بوضع مفاتيح تحريك لها Keyframe ومن ثم تغيير سرعة العرض. وسيقوم البرنامج بوضع قيمة افتراضية لسرعة عرض الفيديو بالحالة التي قمت بوضعه داخل البرنامج وسوف تكون 100% أما لو قمت مثلاً بجعلها 50% فأنت بذلك قمت بجعل هذا الفيديو يسير بنصف السرعة فسيكون أبطأ نوعاً ما والعكس صحيح.وتستطيع أيضاً تسجيل التغيير بسرعة هذه الملفات سواء أكانت ملفات صوتية أم ملفات فيديو.

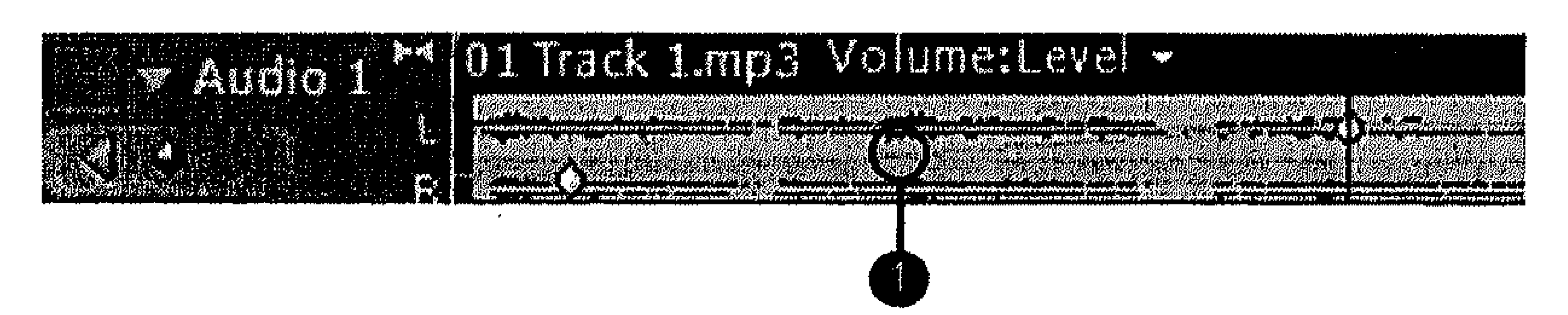
4- عند قيامك بالتحرير سوف تقوم بمتابعة ارتفاع الموجات الصوتية الخاصة بالملفات التي تعمل عليها وفي حالة وجود منطقة من ملف صوتي يرتفع فيها الصوت عن الدرجة الازمة سوف تقوم بمعالجة هذه المنطقة باستخدام قائمة التعديل بدرجة الصوت والمشار إليها بالسهم رقم 4 لتظهر لديك النافذة الخاصة به كالتالي:

Audio Effects — 01 Track 1.mp3
Volume
Bypass
Level 0.0 dB

Bypass سوف تتمكن من جعل الموجات الصوتية تتفاعل بشكل عام مع الموجات الضخمة في الصوت وتسجيل هذه التغييرات .
Level وسوف تتحكم من هذه القائمة بدرجة الصوت وسيقوم البرنامج إفتراضياً بوضع قيمة لدرجة الصوت العادية ب 0dB اما عند رفع الصوت للدرجة الأخيرة سوف يعطيك البرنامج قيمة رقمية مقدارها 6dB أما عند خفض الصوت سوف يقوم البرنامج بإيصالك لدرجة سالبة مقدارها 287dB- ليقوم البرنامج عند هذه الدرجة بكتم الصوت نهائياً.

تطبيق عملي :

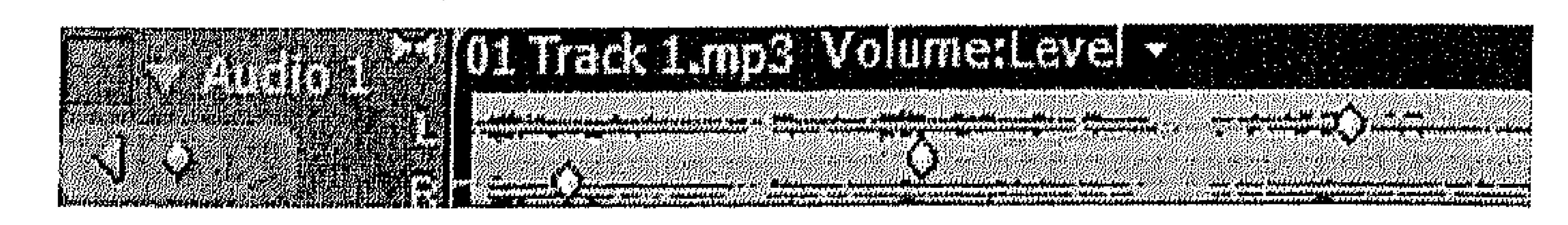
قم بتغيير مستوى الصوت لملف صوتي بداخل المشهد الخاص بك ولاحظ كيف سيكون شكل الشريط الزمني :



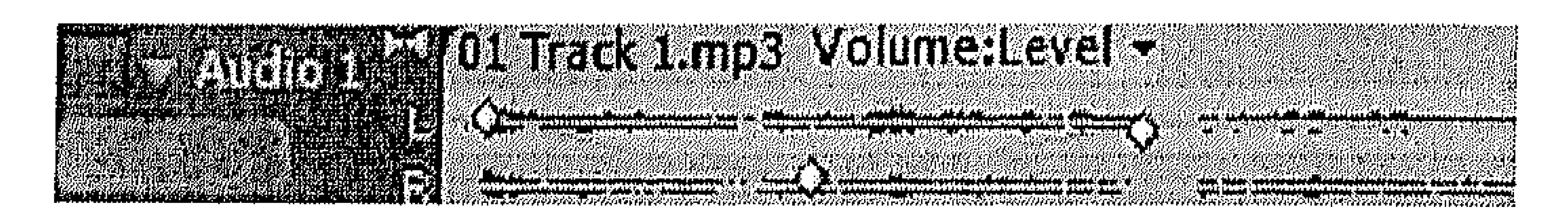
لاحظ بأن البرنامج قام بوضع مفاتيح تحريك للدرجة الصوت فوق تراك الملف الصوتي وفي المثال السابق سوف يقوم الملف الصوتي بالعمل لكن بدرجات منخفضة جدا ليكون سماع هذا الصوت صعباً ولكن مع مرور بضع ثوان سوف يبدأ مستوى الصوت بالإرتفاع ليصل إلى حالة من الثبات.
سوف تتعلم الآن كيفية إضافة مفاتيح للتحريك فوق التراك مباشرةً باستخدام Pen Tool كالآتي :

Pen Tool

سوف تتمكن باستخدام هذه الأداة من وضع مفاتيح تحريك خاصة بالتعديل الذي قمت به فوق تراك الملف الذي تقوم بالعمل عليه كما في المثال السابق.سأقوم باختيار أداة Pen Tool ومن ثم سأقوم بالضغط بالمنطقة المشار إليها بالرقم 1 ليصبح شكل التراك كما يلي :



-باختيار نفس الأداة قم بالضغط على هذا هذه المفاتيح الخاصة بالتحريك ليصبح شكلها كما يلي :



في الشكل السابق سوف يقوم البرنامج بتشغيل الملف الصوتي بالمستوى العادي للملف وسيقوم البرنامج بخفض مستوى هذا الصوت حتى يقوم بكتمه ومباشرة يقوم برفعه تدريجياً ليعاود العمل مرة أخرى.

Hand Tool

عندما تقوم بالعمل مع التراكات سوف تقوم أحياناً بتكبيرها لتقوم بالعمل عليها بشكل أدق. وعند القيام بذلك سوف يقوم البرنامج بتمديد التراكات الموجودة لديك بالمشهد وسيصعب عليك رؤيتها بالكامل كما يلي :

وسوف تقوم باستخدام هذه الأداة لتقوم بالتحرك يميناً ويساراً داخل الشريط الزمني والذي يعتبر محور العمل بالبرنامج.

Zoom Tool

لتقوم بتكبير وتصغير طريقة عرض التراكات لتقوم بعرض الثواني تفصيلياً بدل أن تقوم بعرض الدقائق.وذلك كالآتي

لعمل Zoom In قم باختيار الأداة ومن ثم قم بالضغط على الزر الأيسر للماوس فوق الشريط الزمني عدة مرات حتى تحصل على النتيجة التي تريد.

لعمل Zoom Out قم بالضغط من الكيبورد على Alt ومن ثم قم بالضغط على الزر الأيسر للماوس عدة مرات حتى تحصل على النتيجة التي تريد.

Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 6

how to use transition and effect with color correction

النقلات والتأثيرات بالإضافة لتصحيح الألوان

النقلات Transition

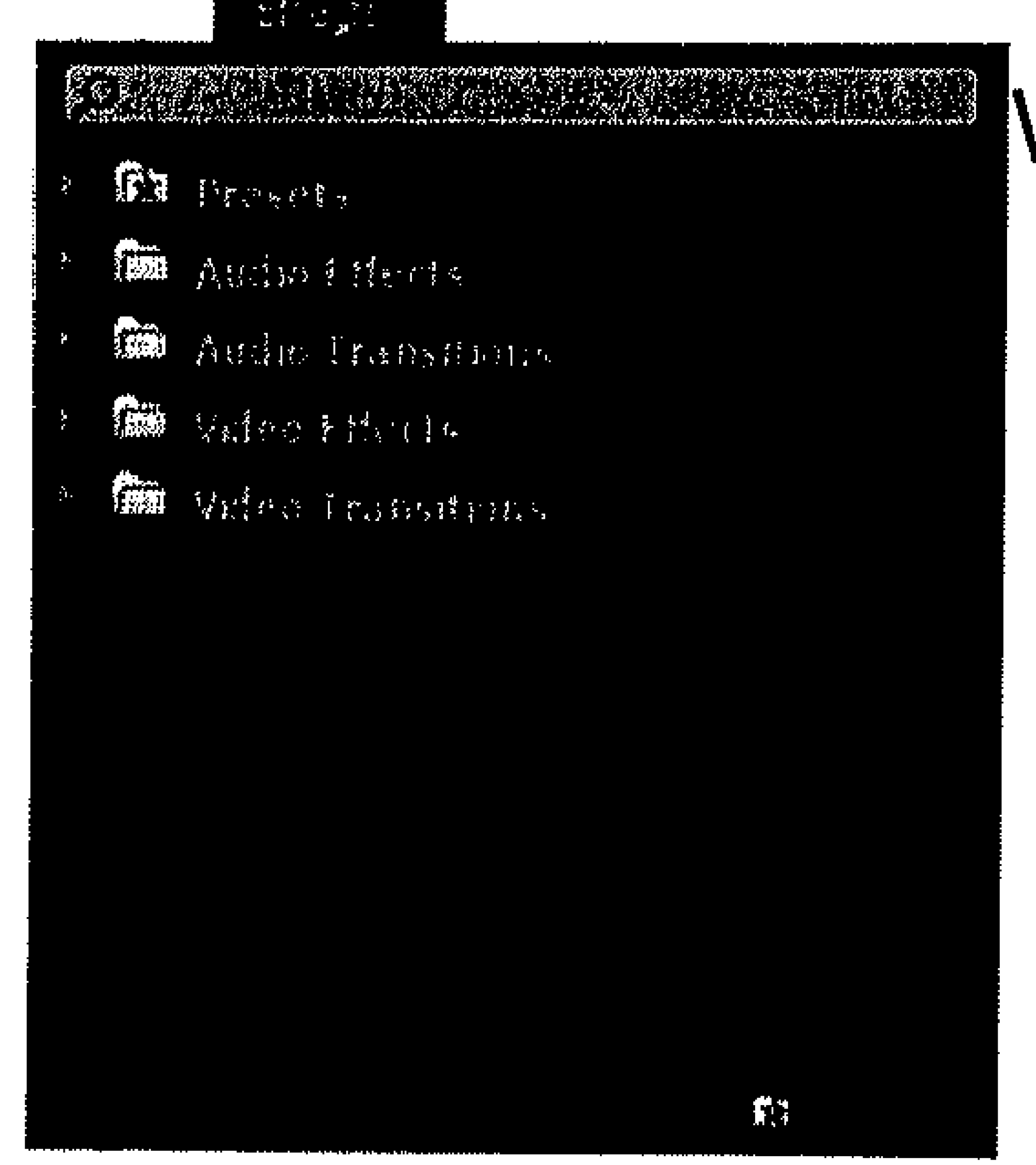
وهي مجموعة من التأثيرات والتي تقوم بتغيير النمط العادي للتنقل ما بين التراكات أو الملفات الموجودة بالشريط الزمني. أي أنه عند وضع تراكين بجانب بعضهما البعض سيقوم البرنامج تلقائيا عند عرض المشهد بالنقل من التراك الأول إلى التراك الثاني بطريقة فجائية والمسماة Cut ولكن عند وضع النقلات سيكون الوضع مختلفاً فمثلاً عند قيامنا بوضع تأثير معين سيقوم البرنامج بتخفيف الشفافية للتراك الأول وزيادته للثاني مما يعطي إيحاءاً بتداخل المشاهد في هذا العرض.

وتختلف النقلات حسب الغاية أو الطابع الذي تريد من الذي يرى هذا الفيديو أن يحس به فمثلا في التقارير الإخبارية لايستخدم أي من التأثيرات وذلك لأن الملفات التي تعرض ستكون أغلب الأحيان تأخذ طابعاً رسمياً أما في بعض الأحيان ستحتاج لوضع النقلات بين التراكات لإعطاء نوع من الجاذبية ولإحداث لفت للمتفرج وذلك للمشاهد كثيرة الحركة كأناشيد الأطفال المصورة والإعلانات .

إضافة نقلة لملف فيديو أو ملف صوتي

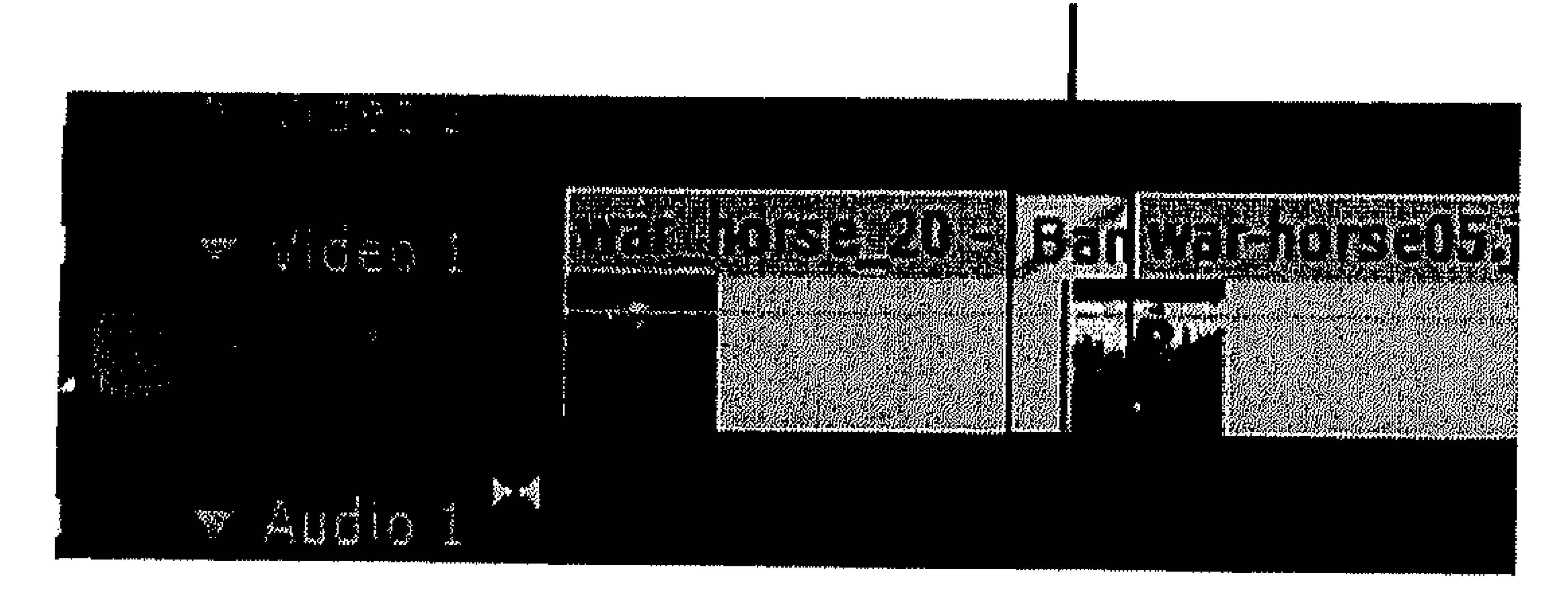
تستطيع إضافة نقلة ما بين تراكين وذلك كالتالي :

- قم بالذهاب إلى نافذة النقلات والتأثيرات والتي ستتواجد على الأغلب يسار مساحة العمل والتي تبدو كما في الشكل التالي قم بالضغط للى السهم الصغير الموجود على يسار Video Transition وستظهر لديك قائمة كاملة من النقلات المرفقة بالبرنامج إفتراضياً .



- بالضغط والسحب فوق إحدى هذه النقلات وقم بوضعه بين تراكين ليصبح شكل الشريط الزمني كما في الصورة التي بالأسفل :

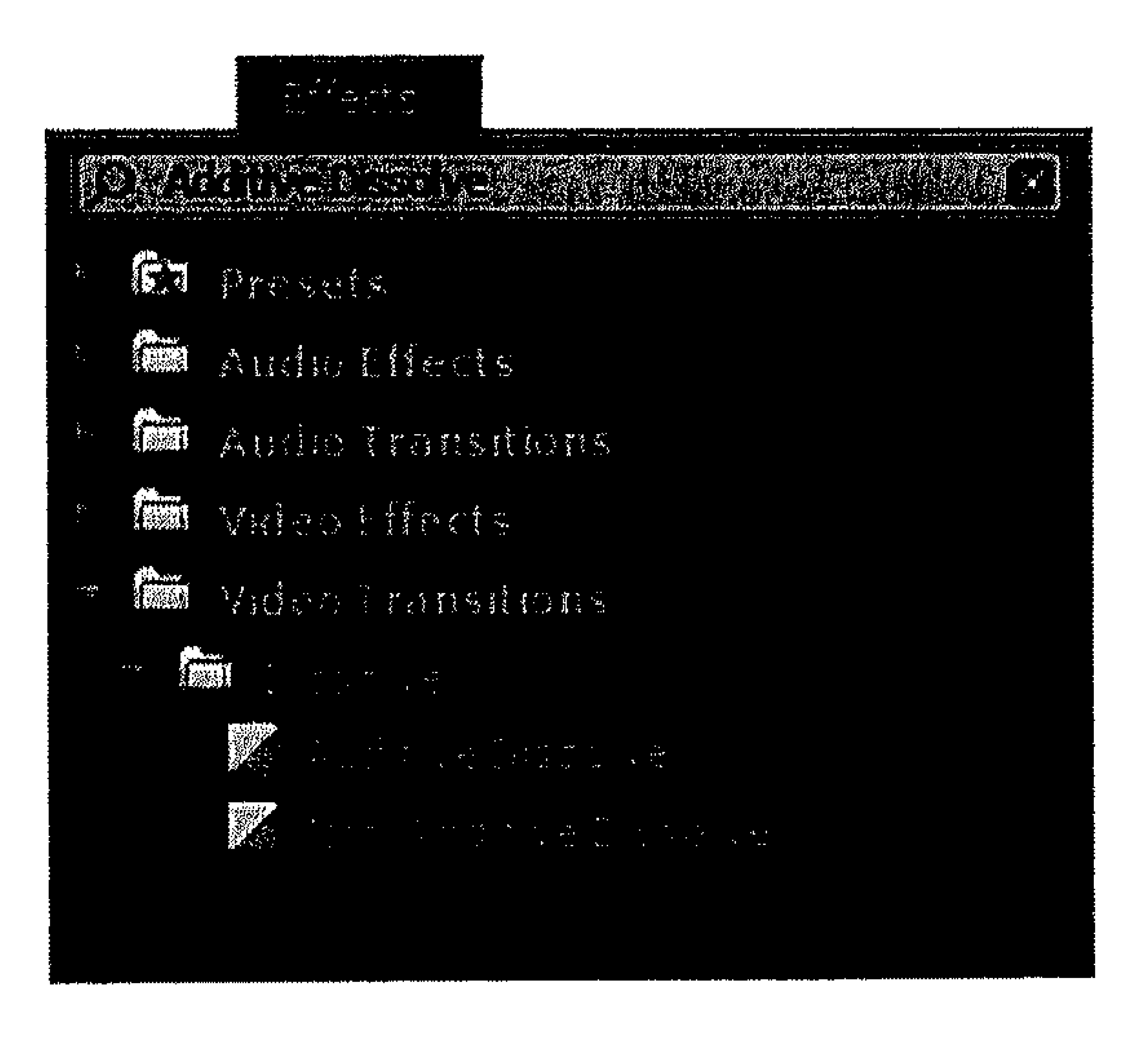
مكان وضع النقلة



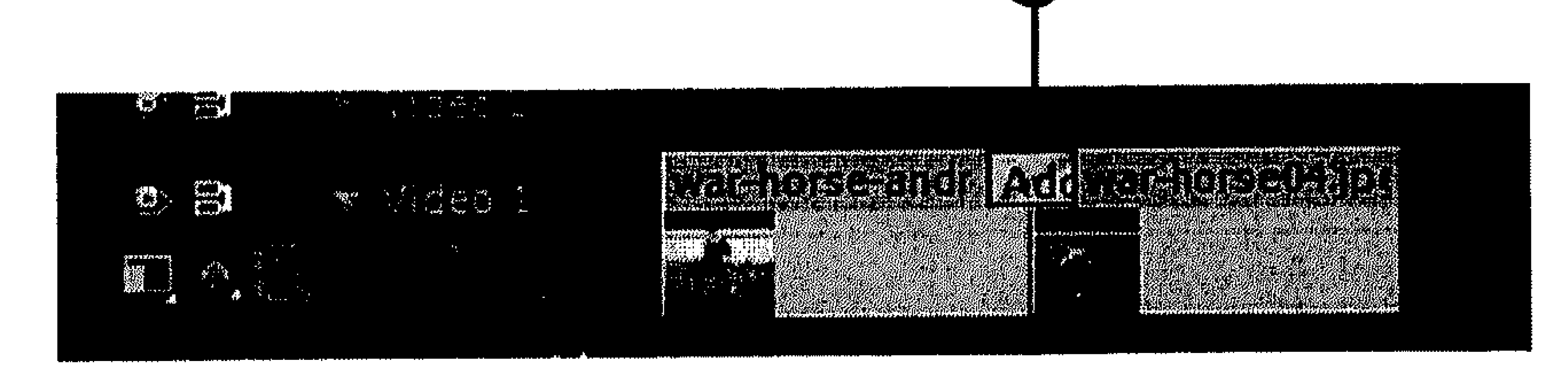
كيفية التحكم بمدة النقلات

عند إضافتك لنقلة معينة بين تراكين أو ملفين متواجدين في الشريط الزمني سيقوم البرنامج بوضع هذه النقلة بمدة زمنية إفتراضية ولكنك تستطيع زيادة أو التقليل من وقت هذه النقلة وذلك كما في المثال التالي :

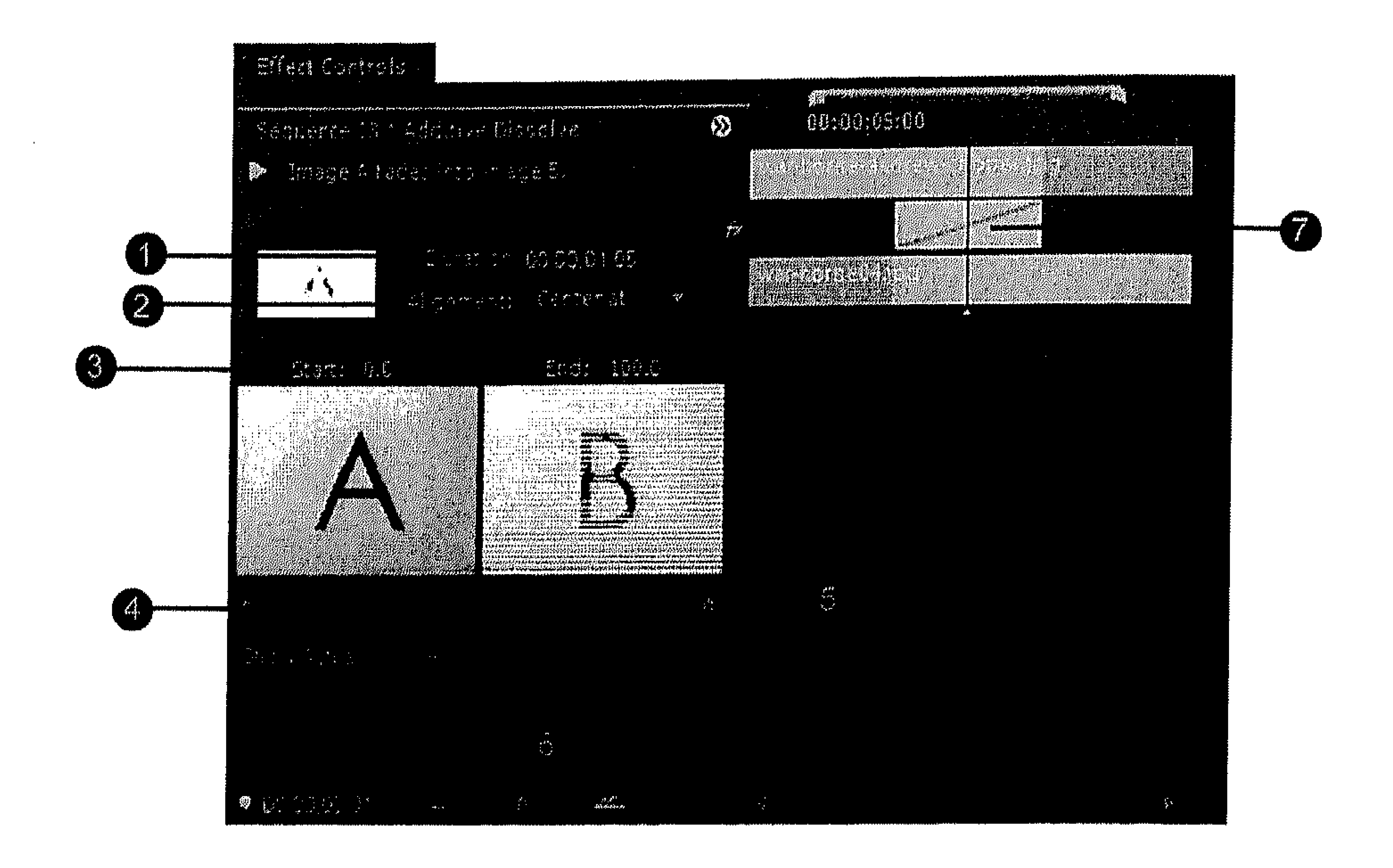
- قم بفتح Sequence جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم باستيراد ملفين فيديو لموضوع معين
- قم بكتابة إسم النقلة Additive Dissolve كما في الشكل التالي :



قم بسحب هذه النقلة وضعها بين ملفي الفيديو الذين قمت باستيرادهما ووضعهما بالشريط الزمني ومن ثم قم بالضغط مرة واحدة بزر الماوس الأيسر فوق المنطقة المشار إليها بالرقم 1



- بالذهاب إلى قائمة Effect Control سوف يستعرض لك البرنامج متغيرات وخصائص هذه النقلة لتبدو لك هذه القائمة كما يلي :



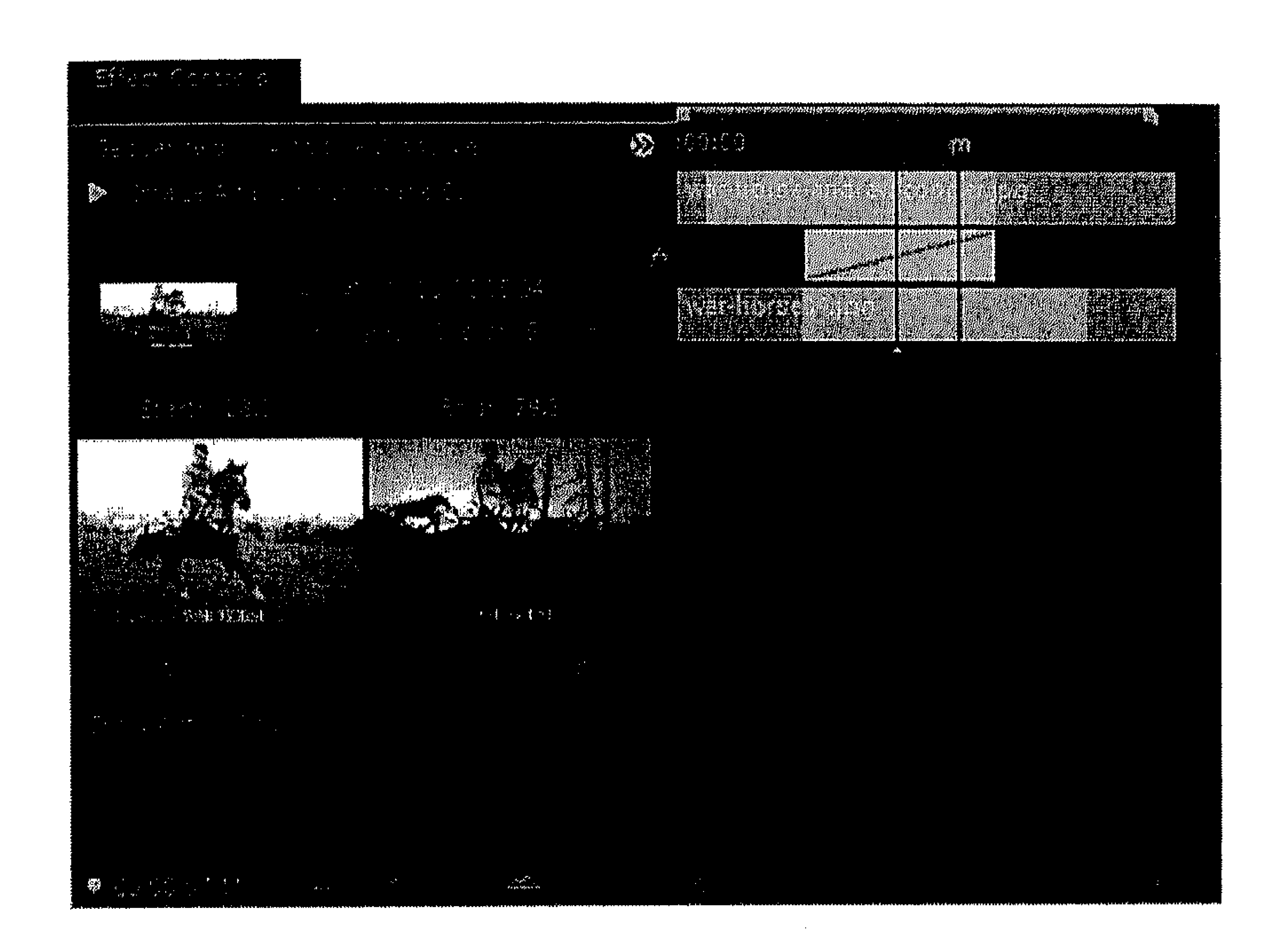
1- المؤقت الزمني الخاص بالنقلة التي قمت بوضعها ومنه ستحدد المدة الزمنية التي سوف تستغرقها النقلة حتى تنتهي ولاحظ أنه في المثال السابق قد قمت بوضعها ثانية واحدة وتستطيع زيادة وقت عرض النقلة عن طريق زيادة القيمة الرقمية في الشكل العلوي أو بواسطة التراك المشار إليه بالرقم 7 وذلك بسحب هذا التراك من اليمين أو اليسار كما تعلمت سابقاً في التراكات الخاصة بملفات الفيديو وملفات الصوت.

2- من هذا الخيار سوف تقوم بتحديد مكان تواجد النقلة أهي في نهاية التراك الأول أم في بداية التراك الثاني أم في نهاية الأول وبداية الثاني معا وفي المثال السابق قمت بوضع النقلة في نهاية الأول وبداية الثاني .

3- عند بدء النقلة سوف يكون تأثيرها على الصورة بسيط جدا لا يكاد يلاحظ أما بمرور الوقت فإنه يزيد من هذه الخيارات يقوم البرنامج بسؤالك هل تريد أن يبدأ التأثير من الصفر أم أكثر من ذلك وسيقوم البرنامج بإعطائك نسبة مئوية للتأثير بما معناه 0 لا تأثير و 50 ستكون قوة التأثير إلى النصف و 100 سيكون التأثير في أقصى حالاته.

4+5 بديلة للخيار السابق رقم 3 وبدل أن يرمز البرنامج لقوة التأثير بنسبة مئوية قام بوضع باراميتر تستطيع التحكم به بالضغط والتحريك لترى كيف تريد للتأثير أن يبدأ وينتهي .

6- لاحظ بأن البرنامج قد أعطاك مثالاً عن التعديلات التي سوف يجريها التأثير على ملف الفيديو بصور افتراضية مرموز لها بالحرفين A,B ولكن إن أردت رؤية التعديلات على الملف الذي تقوم بالعمل عليه فعليك تفعيل هذه الخاصية لتبدو لك نافذة خصائص النقلة كما يلي :



ملاحظة :

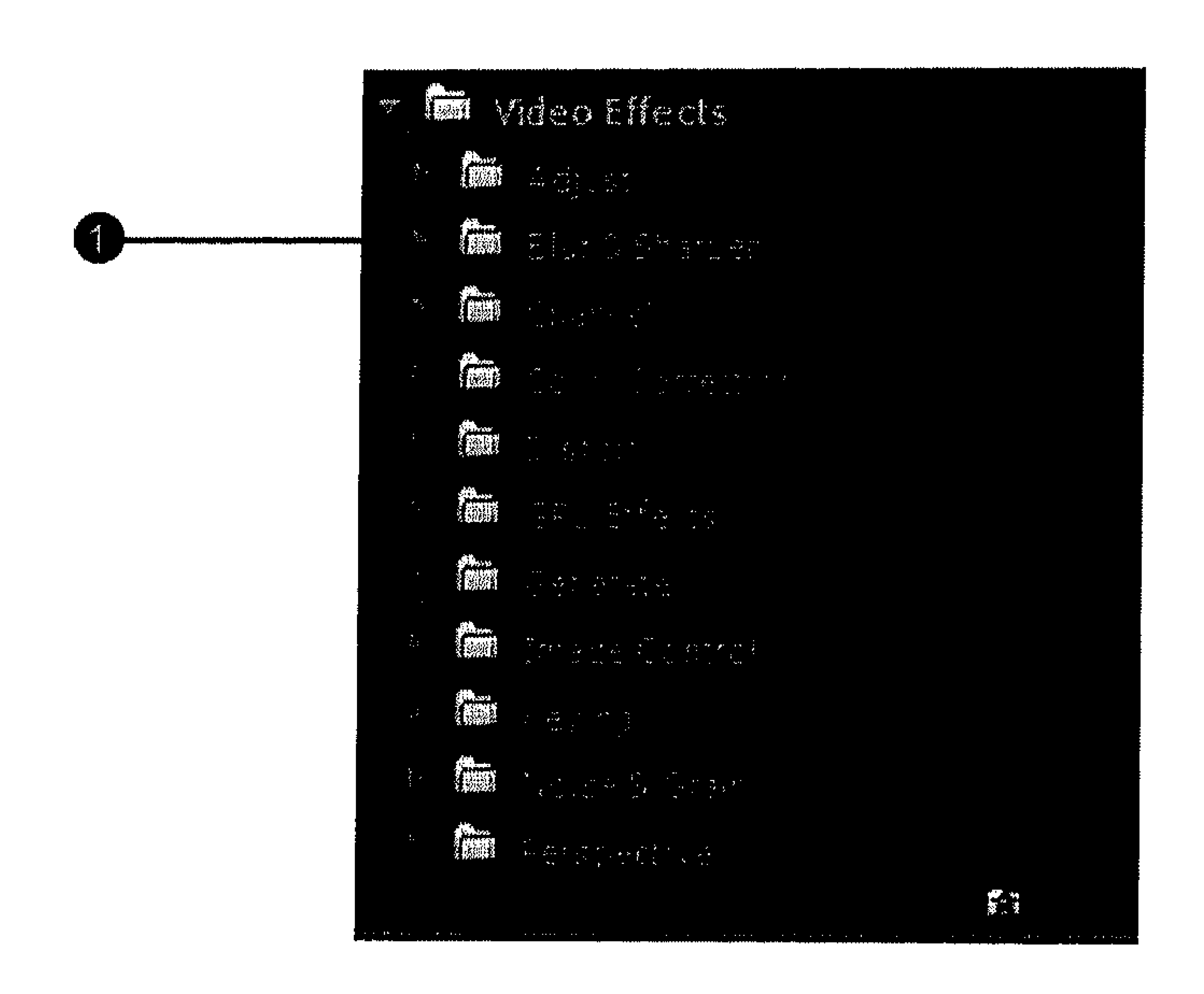
النقلات في البرنامج متنوعة يجب عليك تجربتها جميعها ومن ثم حاول أن تقوم بتسجيل ما يعجبك منها ومن ثم حاول أن تقوم بالتعديل على خصائصه ومتغيراته

التأثيرات Effect

عبارة عن إضافات أو تغييرات بنمط وشكل ولون معين يجريها البرنامج على الملف الذي تقوم بالعمل عليه وتستخدم هذه التأثيرات لإعطاء طابع خاص للناظر أو للإيهام بفكرة معينة أو غير ذلك وتستطيع إستخدام هذه التأثيرات كما تعلمنا في النقلات ولكن تذكر دائما النقلات للتغيير ما بين ملفين أما التأثيرات فتستخدم للتعديل على الملف ذاته .

تطبيق عملي :

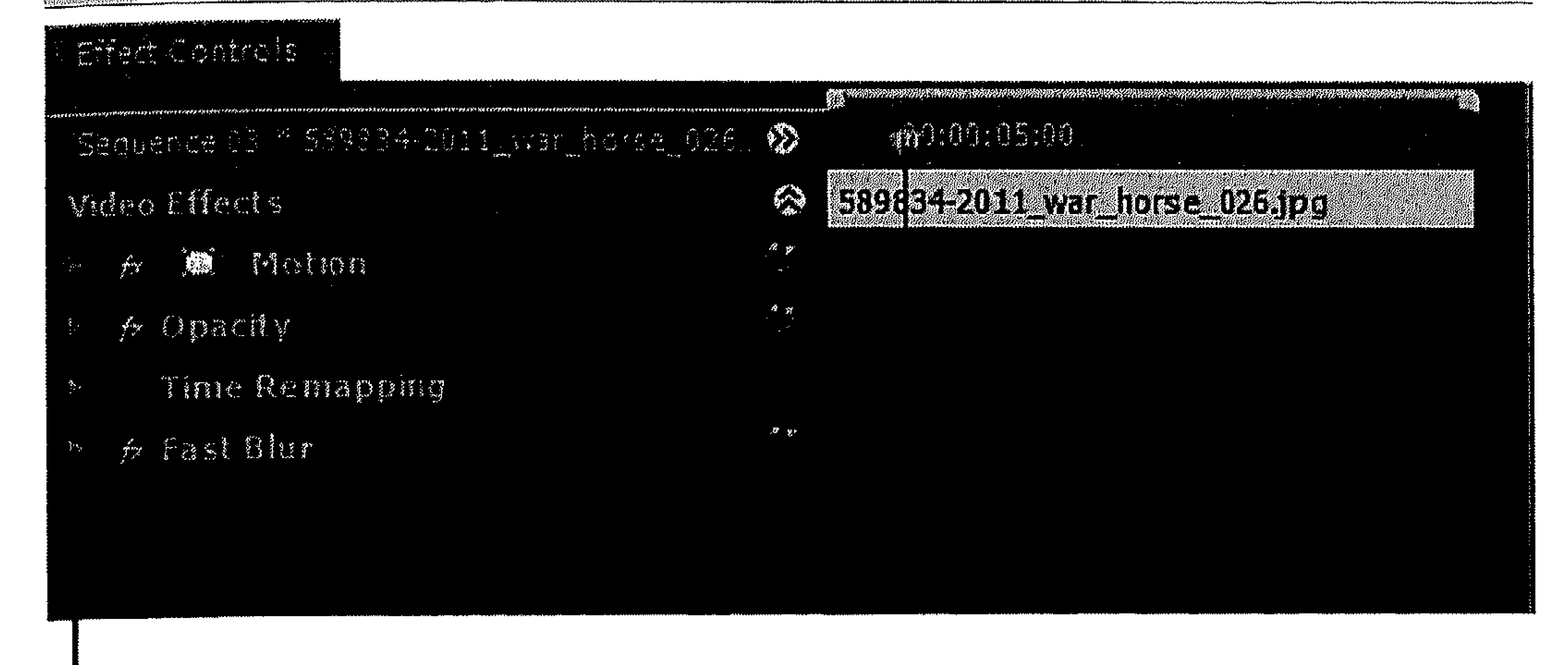
- قم بفتح Sequence جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم باستيراد ملف فيديو لموضوع معين
- بواسطة نافذة المصدر source panel قم باقتطاع جزء من هذا الملف ووضعه بداخل الشريط الزمني
- من نافذة التأثيرات والنقلات قم بالضغط على السهم الصغير على يسار كلمة Video Effect لتظهر لديك النافذة كما في الشكل التالي :



قم بالضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1 في الصورة السابقة .

ستظهر لديك قائمة تحتوي على عدد من التأثيرات قم باختيار Fast Blur وقم بسحبه فوق ملف الفيديو الذي تقوم بالعمل عليه .

- بالذهاب إلى نافذة التأثيرات Effect Control ليظهر لك التأثير الذي قمت بإضافته كما في الشكل التالي :



بالضغط فوق السهم المشار إليه بالرقم 1 في الصورة السابقة سوف تظهر لك خصائص ومتغيرات هذا التأثير والتي سوف تتمكن من تسجيل هذه التغييرات أو جعلها ثابتة على الملف الذي تقوم بالعمل عليه كما في الشكل التالي :



لاحظ بأن قوة التأثير على هذا الملف هي 79 وتستطيع تغيير هذه القيمة بالضغط ومن ثم كتابة القيمة التي تريد أو الضغط ومن ثم تحريك الماوس للناحية اليسرى من واجهة البرنامج .

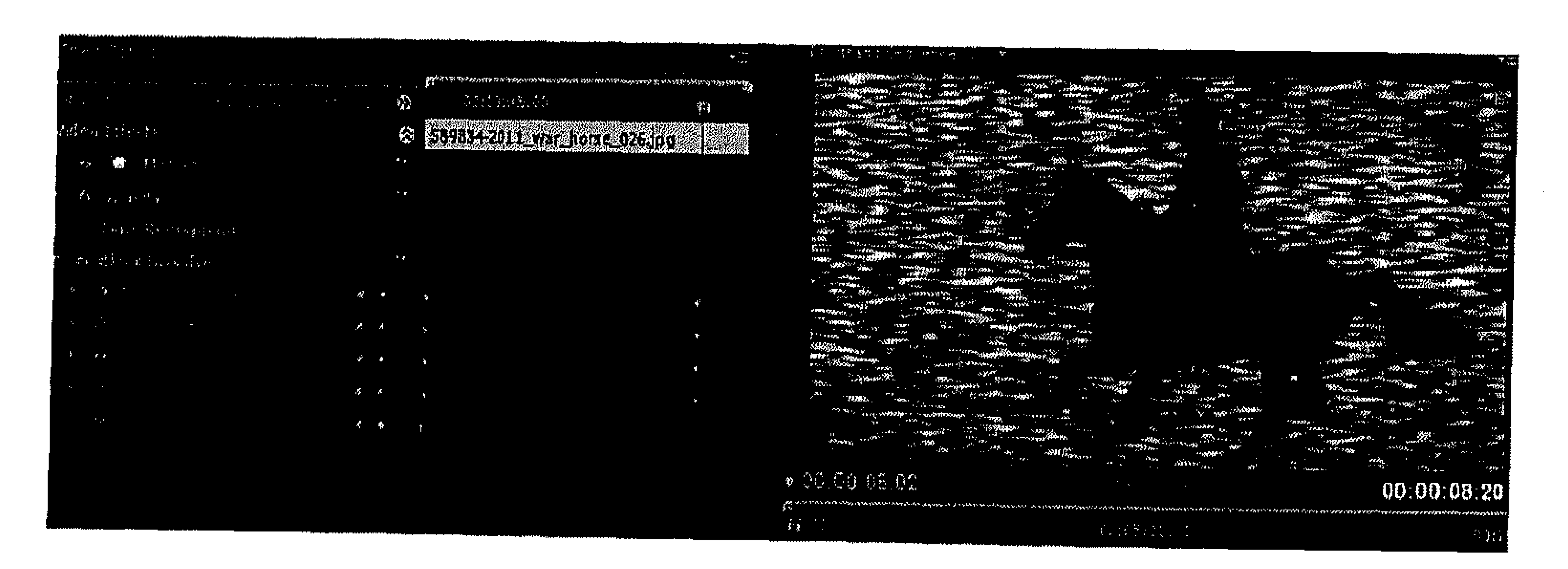
ملاحظة : عند تغيير القيمة الرقمية التي في الأعلى سيقوم البرنامج بتطبيق هذا التأثير على الملف الذي قمت بوضع هذا التأثير عليه طوال مدة عرض هذا الملف . أما في حالة أنك أردت تطبيق هذا التأثير لمدة معينة على الملف كيف ستقوم بذلك ؟؟

كما في برنامج الأفتر إفيكت فسوف تقم بتسجيل التغييرات التي سوف تقوم بها على ملف معين كما في التطبيق العملي التالي :

- قم بفتح Sequence جديدة كما تعلمت سابقاً
- قم باستيراد ملفين فيديو لموضوع معين
- قم بكتابة إسم التأثير Block Dissolve بداخل نافذة التأثيرات
- كما فعلت سابقا بالضغط والسحب قم بوضع هذا التأثير على ملف الفيديو المراد العمل عليه
- عند فتح نافذة التحكم بالتأثيرات سوف تظهر لديك كما في الصورة التالية :



- بالضغط والسحب إجعل مكان المؤشر الزمني هو بداية العرض كما في الصورة السابقة
- قم بالضغط فوق الأيقونة والتي تشبه شكل الساعة الموجودة بجانب جميع المتغيرات الخاصة بهذا التأثير
- بتحريك المؤشر الزمني حتى شبه نهاية مدة عرض المشروع قم بتغيير القيم الرقمية للمتغيرات الخاصة بالتأثير حتى يظهر لديك الشكل التالي



بالضغط على Enter من الكيبورد سيقوم البرنامج بعمل Render أو إخراج للنتيجة النهائية للمشروع ولاحظ النتيجة.

تصحيح اللون Colore Correction

هنالك عدة من التأثيرات التي يمكنك استخدامها لتصحيح والتعديل على الألوان في برنامج البريمير ونظراً للتغيرات التي تحدث بإضاءة وأماكن تواجد المشاهد يتحتم عليك أن تعطي انطباعا بوجود جميع هذه المشاهد ضمن بيئة واحدة .

فمثلاً عند قيامك بتصوير مشاهد خارجية وكانت الصورة تميل إلى اللون الأصفر وعند عرض اللقطة التالية وجدت أن ألوان هذا المشهد تميل إلى اللون الأزرق البارد سوف تلاحظ بعدم وجود توافق في المشاهد وهذا يعطي انطباعاً بعدم الواقعية في تنسيق المشاهد والصور.

وسأقوم بذكر أهم هذه التأثيرات effect التي تستخدم في تعديل الألوان والتي لن تستطيع الإستغناء عنها عند العمل بالبريمير.

تأثيرات تعديل اللون Color Correction Effect

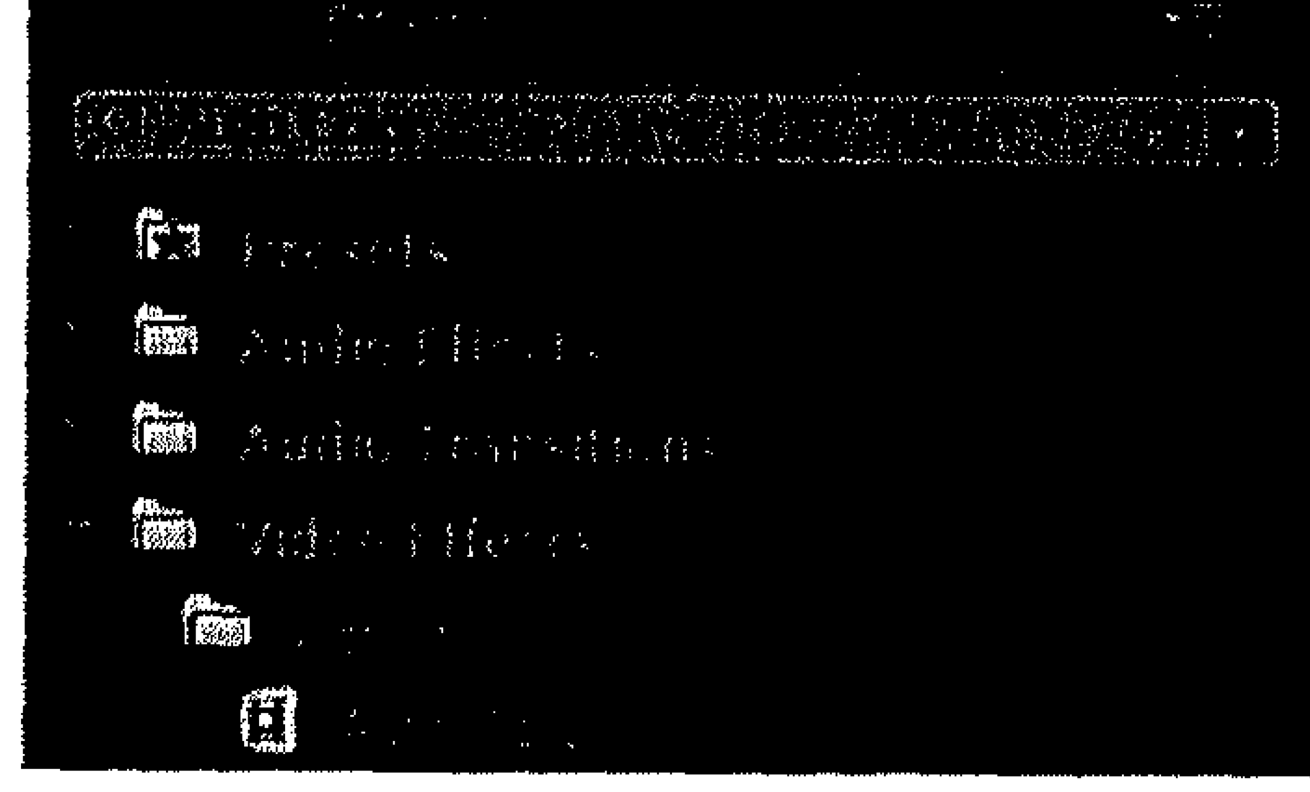
Auto Color -

عند اختيار هذا التأثير وسحبه فوق أي ملف من الملفات الموجودة سواء أكانت صورة أم ملف فيديو سيقوم البرنامج بتعديل نسب اللون لتكون على الحالة الطبيعية التي يراها البرنامج .ولن تتمكن من التعديل على خصائص هذا التأثير إلا باضافة تأثير تعديل يدوي للألوان.

Auto Contrast -

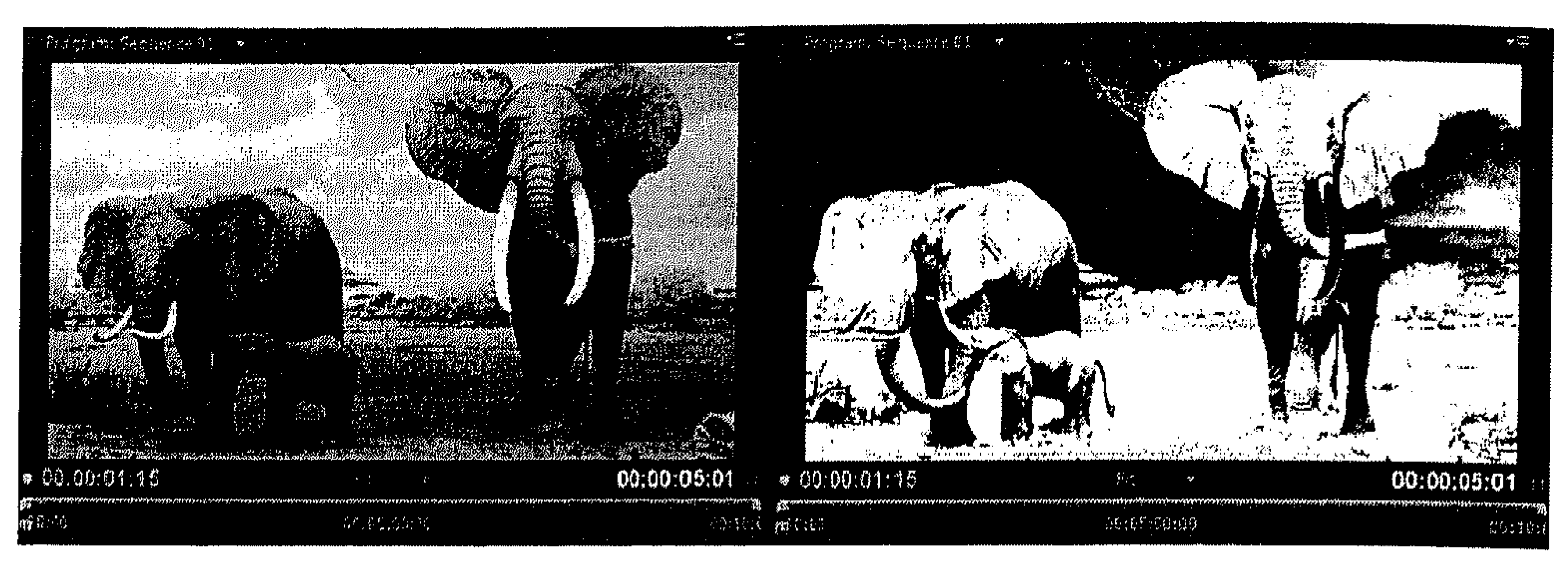
عند اختيار هذا التأثير وسحبه فوق أي ملف من الملفات الموجودة سواء أكانت صورة أم ملف فيديو سيقوم البرنامج بتعديل حدة ألوان الصورة بالطريقة التي يراها مناسبة وحسب رؤية البرنامج لهذا الملف فلن تحصل دائما على النتيجة المرجوة إلا بعد التعديل على خصائصه ومتغيراته كما تعلمت سابقاً

ملاحظة : أي من هذه التأثيرات تستطيع البحث عنها أو كتابة إسم التأثير في المكان المخصص لذلك كما تم شرحه سابقاً.



Extract -

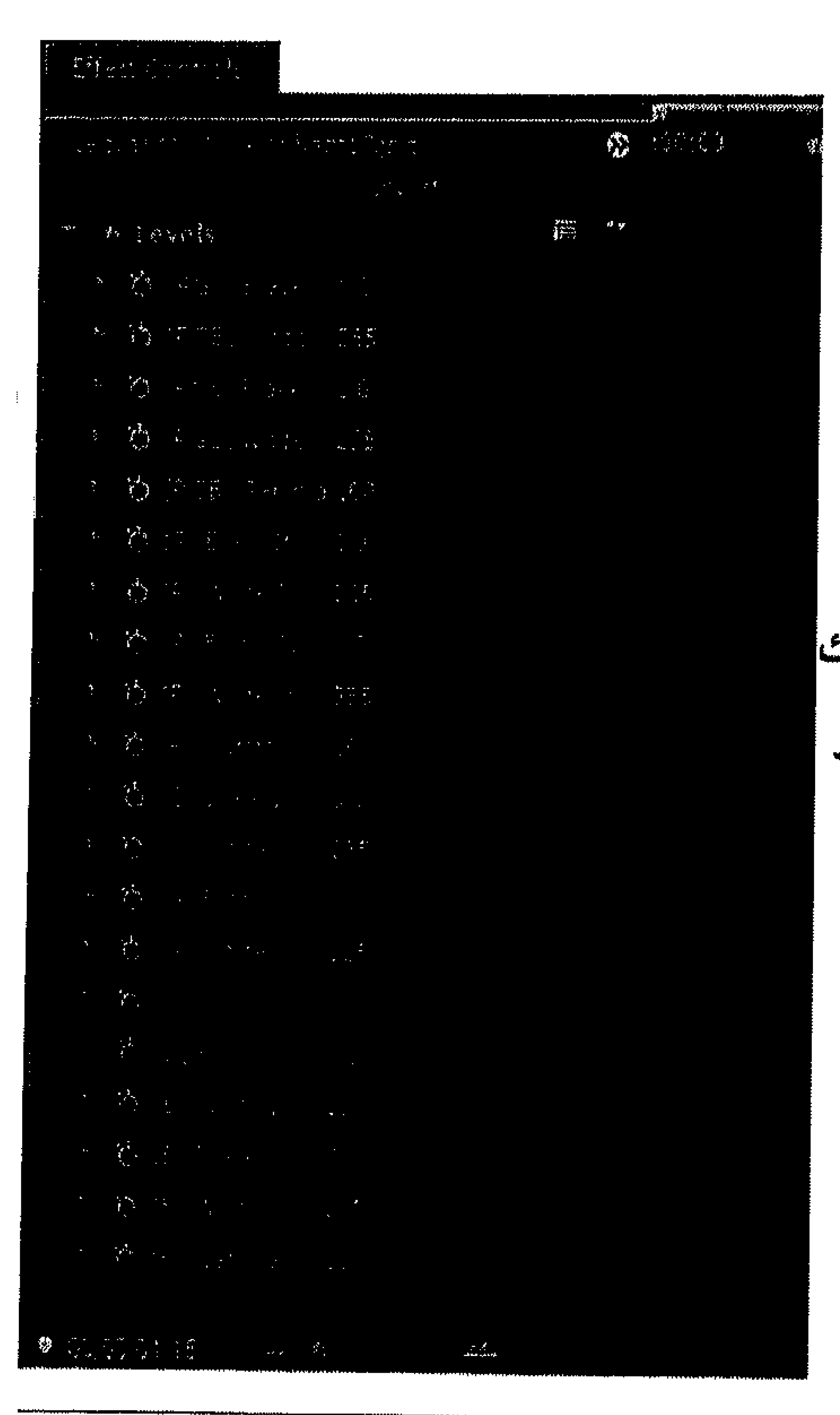
سيقوم هذا التأثير بإعادة تلوين الصورة باللونين الأبيض والأسود يضيف عليها تأثيرا يشبه contrast كما في المثال التالي :



Before After

Level -

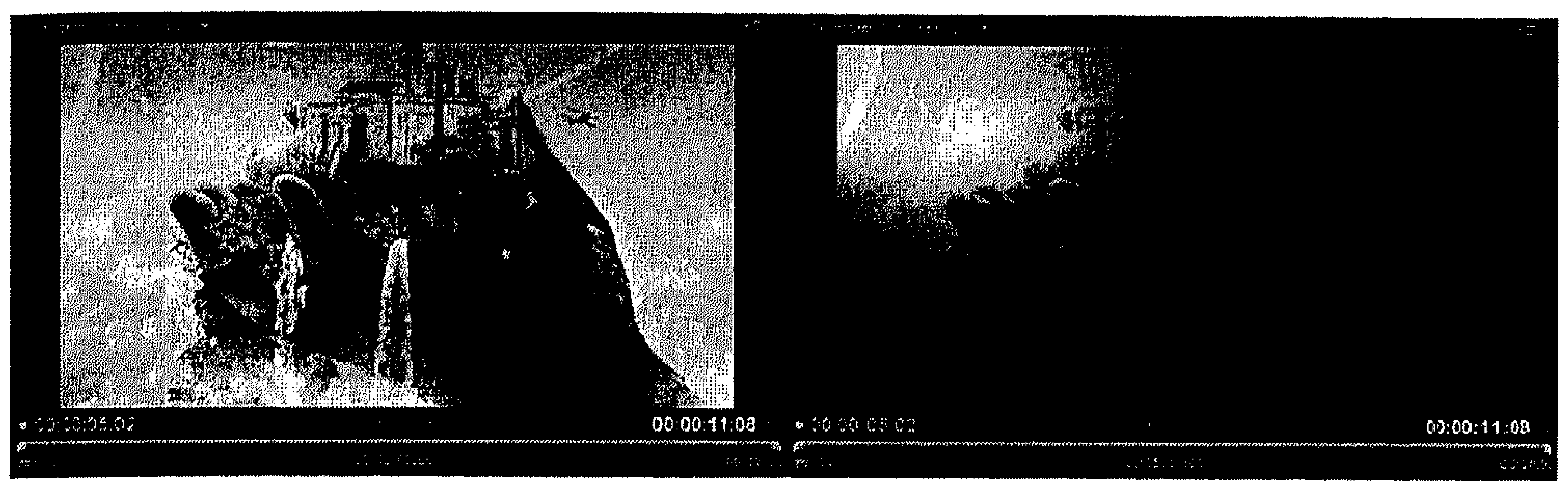
يعتبر هذا التأثير من أهم التأثيرات التي سوف تتمكن من خلالها بتعديل الإضاءة والتفتيح لأي صورة أو ملف فيديو في برنامج البريمير وبكل سهولة وعند فتح متغيرات وخصائص هذا التأثير ستجد الشكل التالي :



سوف يقوم البرنامج هنا بإعطائك عدة خيارات متنوعة لتعديل الألوان بالإضافة للتفتيح وللعتامة في الصورة وتستطيع التعديل على القيم الرقمية الموجودة بجانب كل رمز لوني بالضغط مرة واحدة بزر الماوس الأيسر ومن ثم قم بكتابة الرقم الذي تريد ومن ثم enter .
وتستطيع القيام بذلك بالضغط فوق القيمة الرقمية للتعديل مرة واحدة ومن ثم قم بتحريك الماوس لليسار أو لليمين ليقوم البرنامج بإظهار التعديل الذي أجريته على الصورة مباشرة.

Lighting Effects -

لإضافة تأثير إضاءة موجهة من مكان معين بالصورة ويتم استخدام هذا التأثير غالبا لتغيير الإنطباع المأخوذ عن الصورة ولزيادة الجمالية بها حيث أن الصورة عندما تقوم بتوزيع إضاءة وظل بها ستكون أفضل من أن توزع الإضاءة بشكل متساوي ولك من هاتين الطريقتين غايات محددة .



Before After

ProcAmp -

عند إضافة هذا التأثير على أي من الملفات فسوف تتمكن من التحكم بأهم خصائص تعديل اللون في هذا البرنامج فعند الضغط السهم الصغير بجانب إسم التأثير سيقوم البرنامج بإظهار النافذة التالية :



1 سوف تستطيع التحكم بتفتيح الصورة وتعتيمها ولكن هنا سوف يتم ذلك عن طريق الزيادة أو التقليل في نسبة اللون الأسود أو الأبيض بالصورة

2 سوف تستطيع التحكم بحدة ألوان الصورة فالمناطق المعتمة سوف تصبح أكثر عتمة والمناطق والعكس صحيح

3 هذا الخيار مختص بتبديل ألوان الصورة وذلك بالتدريج حسب موقع اللون بدائرة الألوان . قم بتغيير القيمة بتحريك الماوس ولاحظ النتيجة

4 لتعديل نسبة اللون في الصورة فمن هذا الخيار تستطيع زيادة قيمة إشباع الصورة باللون أو عكس العملية بتقليل نسبة إشباع الصورة باللون انتهاء باللونين الأسود والأبيض.

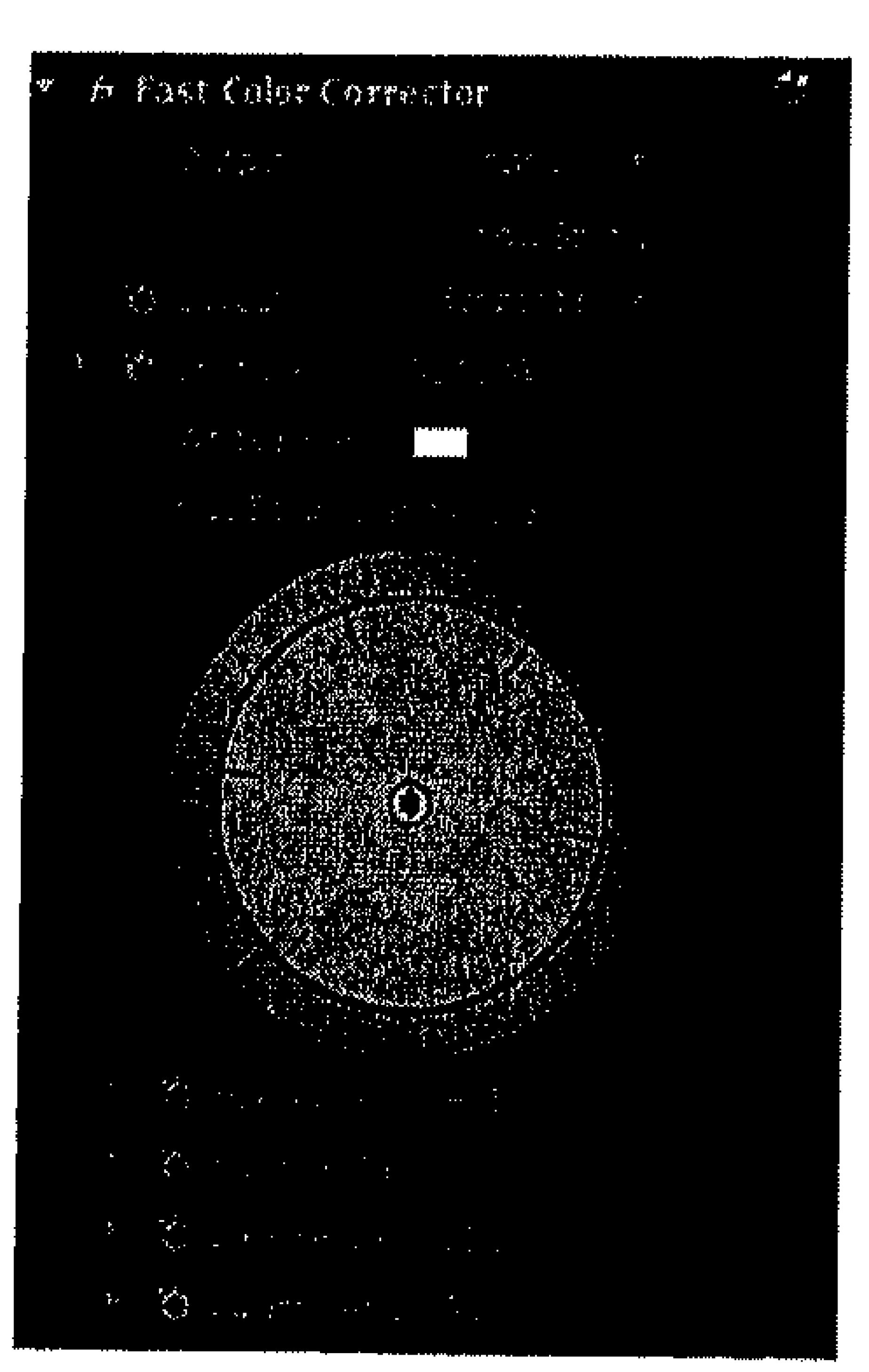
5 لتستطيع التعديل على هذا الخيار يجب عليك أن تقوم بتفعيل الخيار split precent والموجو بهذا الشكل ✓ Split Screen وسيقوم البرنامج عند التعديل على القيمة الرقمية لهذه الخاصية بجعل التعدلات التي أجريتها على الصورة غير شاملة للصورة كافة بل يمكنك جعلها تأخذ منتصف الصورة . تستطيع أن تستخدم هذه الخاصية للمقارنة باللون لذات الملف.

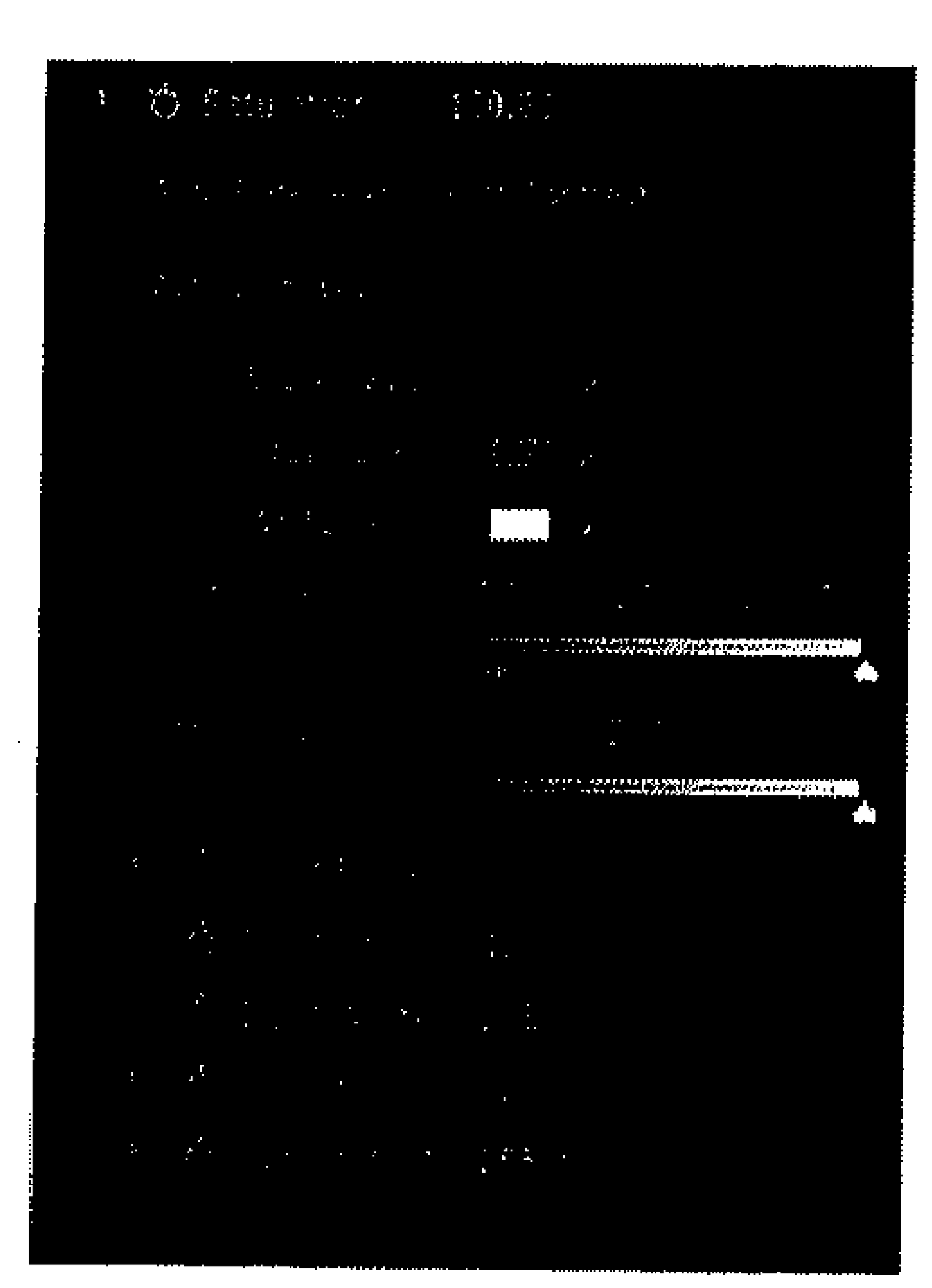
Shadow / Highlight -

الظل والنور عنصرين مهمين جداً أثناء التعامل مع الفيديو والصور وهذا التأثير سوف تتمكن من خلاله على درجة التعتيم أو التفتيح لمناطق الظلال أو النور كل على حدة .
فمثلاً لو قمت بتصوير فيديو لشخص معين وظهر تحت عينيه ظل بشكل معتم جداً فماذا ستفعل !!
ستقوم باستخدام هذا التأثير وتفتيح هذه المنطقة حتى تحصل على نتيجة أجمل مما سبق وأوضح.

Fast Color Correction -

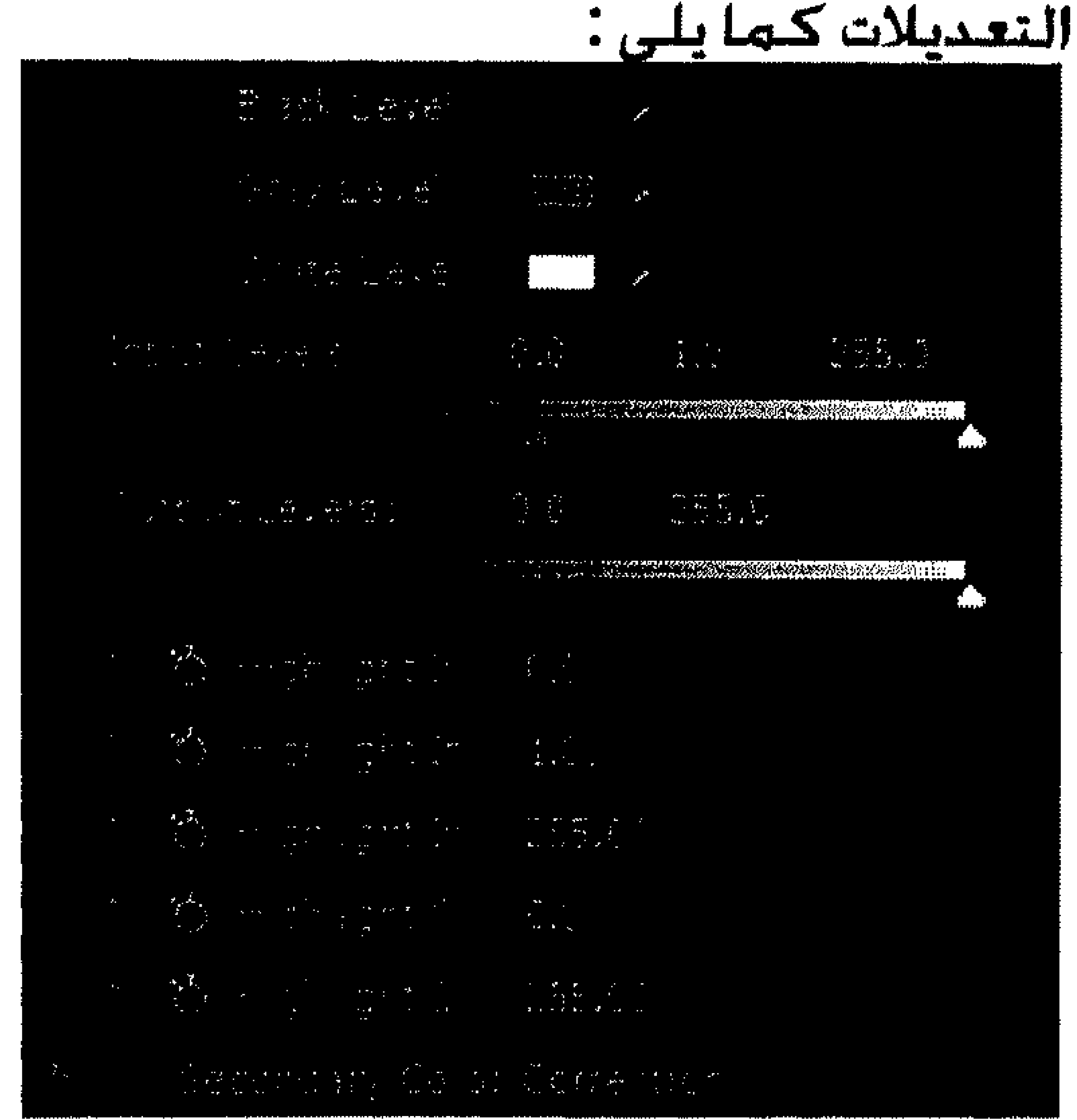
سوف تقوم باستخدام هذا التأثير من إضافة الوان للملف الذي تعمل عليه ثم تقوم بتغيير شفافية اللون والنتيجة التي سوف تظهر لديك هي نتيجة خلط ما بين الألوان الأصلية والتي قمت باضافتها من دائرة الألوان كما تظهر في الصورة التالية :





Three - Way Color Corrector -

يعتبر هذا التأثير من أهم التأثيرات المستخدمة في معالجة الألوان وذلك لدقة تفاعله مع الألوان ومع المناطق المراد التعديل عليها فعند إضافت هذا التأثير لأي ملف سوف تتمكن من التعديل في نسبة لون معين في الصورة وفي تحديد مكان التعديل إذا كان في المناطق المعتمة أم الفاتحة بالإضافة إلى الإعدادات الإفتراضية والتي قام البرنامج بوضعها بهذا التعديلات كما يلي :



يعتمد هذا التأثير بشكل أساسي على تعديل نسبة اللون والإضاءة في ثلاث مناطق أو ثلاث درجات على الملف الذي تقوم بالعمل عليه. ففي البداية ستتمكن من تعديل نسب اللون في المناطق المعتمة وذلك بالضغط والتعديل على الدائرة التي بالناحية اليسرى أما التعديلات التي سوف تجريها على دائرة الألوان الوسطى سوف تتم على كافة الصورة والتعديلات التي سوف تقوم بها على دائرة الألوان بالناحية اليمنى سوف تتم على الأجزاء عالية الإضاءة والتفتيح في الملف الذي تقوم بالعمل عليه .

وباقي الخصائص تم ذكر مرادفات لها فيما سبق .

Tint -

سوف تتمكن من إعادة تلوين الصورة بدرجات ما بين لونين سوف تقوم أنت باختيارهما عند استخدام هذا التأثير . فعند تطبيقه على ملف معين وقمت باستخدام اللونين الأصفر للمناطق عالية الإضاءة واللون الأحمر للمناطق المعتمة فسوف يقوم بتلوين الأجزاء المعتمة باللون الأحمر والأجزاء الفاتحة باللون الأصفر والألوان العادي ما بينها بدرجات اللون البرتقالي الناتج عن خلط اللون الأحمر بالأصفر .

أهم التأثيرات الممكن الإستفادة منها في برنامج البريمير

تستخدم التأثيرات لإعطاء طابع خاص للملفات التي تقوم بالعمل عليها ولكن عند استخدامها بكثرة فان نتيجة العمل سوف تكون مبتذلة فاحذر عند استخدامك لها وإليك عدد بسيط من أهم التأثيرات التي سوف تفيدك أثناء العمل ببرنامج البريمير.

Fast Blur -

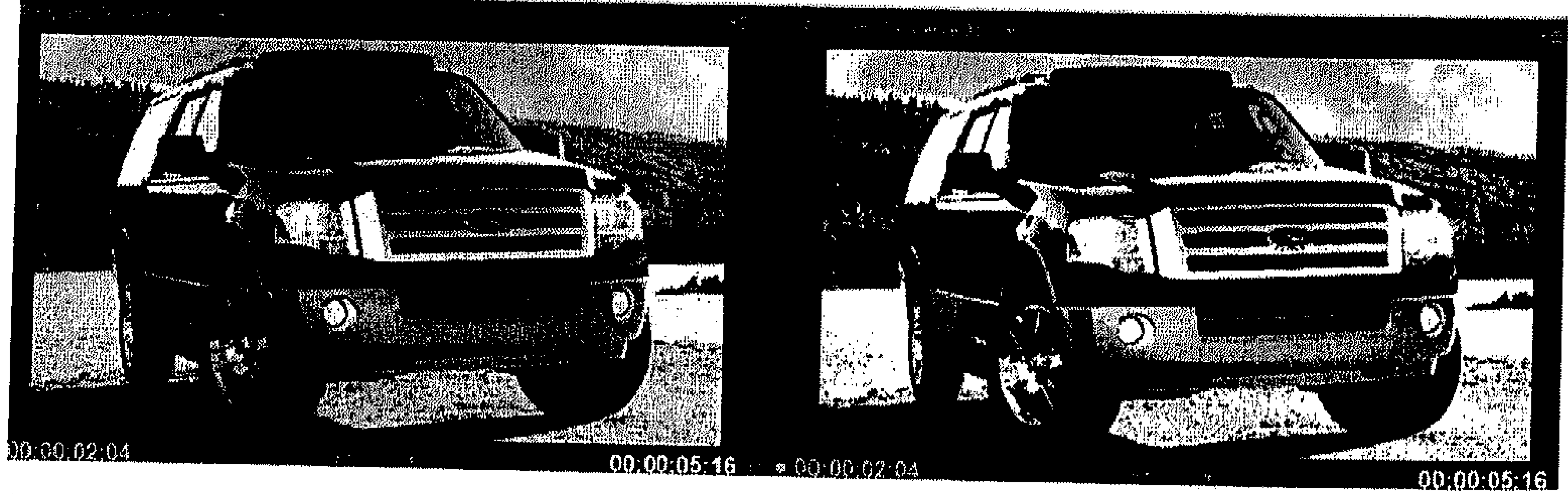
من خلال هذا التأثير سوف تقوم بعمل تمويه أو بلورة للملف الذي تقوم بالعمل عليه . عند وضع هذا التأثير على ملف معين ستكون قوة هذا التأثير صفر قم بفتح متغيرات هذا التأثير والتعديل على الملف لتحصل على نتيجة مشابهة للصورة التالية :



Before After

Sharpen & Unsharp mask -

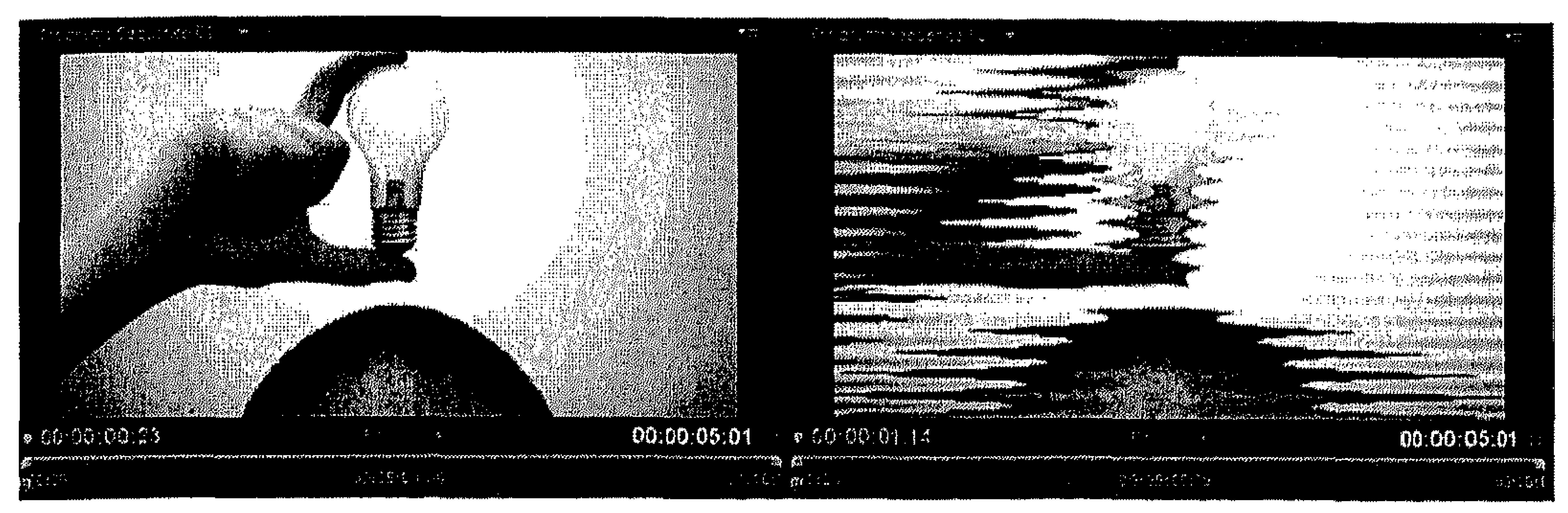
ويستخدم هذا التأثير لعمل حده في ملامح الصورة كما في الصورة التالية :



Before After

Bend -

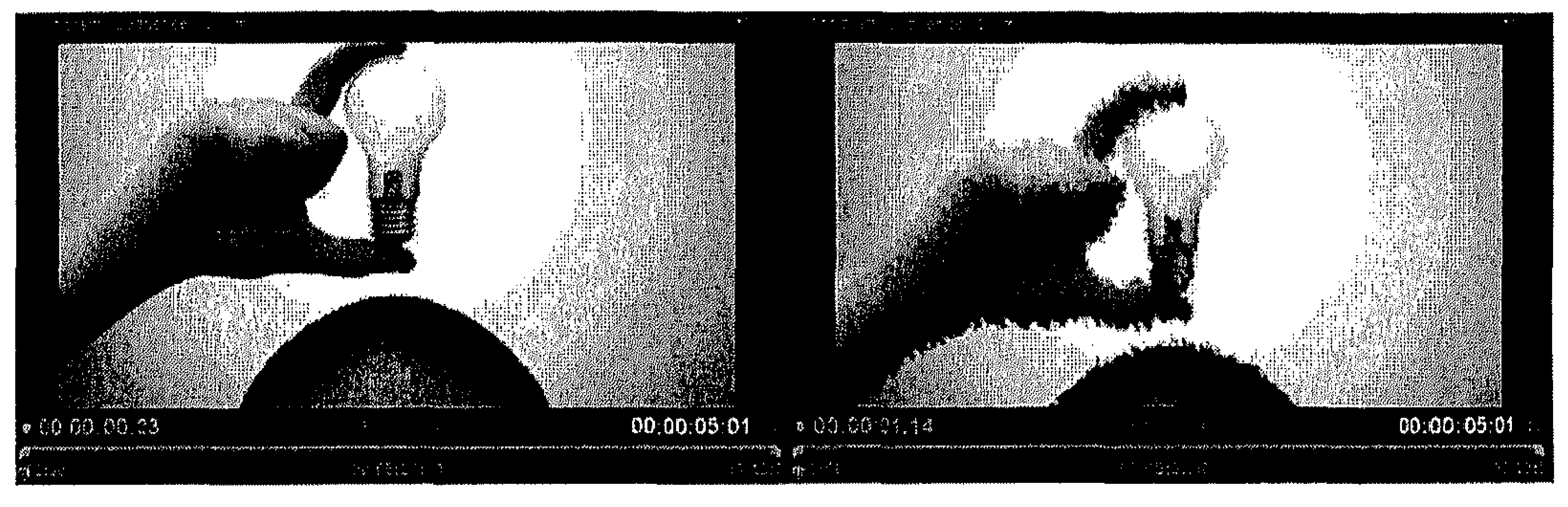
يقوم هذا التأثير بتعديل أماكن تواجد بكسلات الصورة لتبدو وكأن مناطق من الصورة تحتوي على انحناءات وتستطيع استخدامها في صناعة خلفيات كما في المثال التالي :



Before After

Brush Stroke -

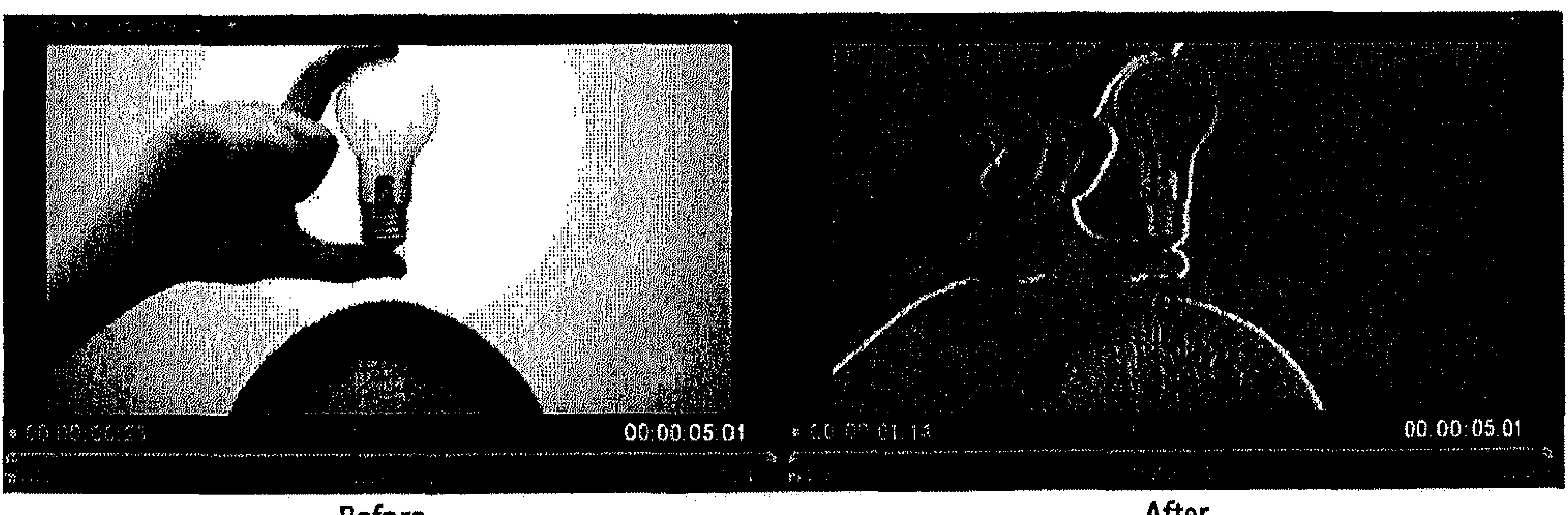
لجعل الصورة وكأنها قد رسمت بفرشاة :



Before After

Emboss -

لإعطاء تأثير يشبه الحفر الغائر والبارز بالحجر :



Before After

Find Edges -

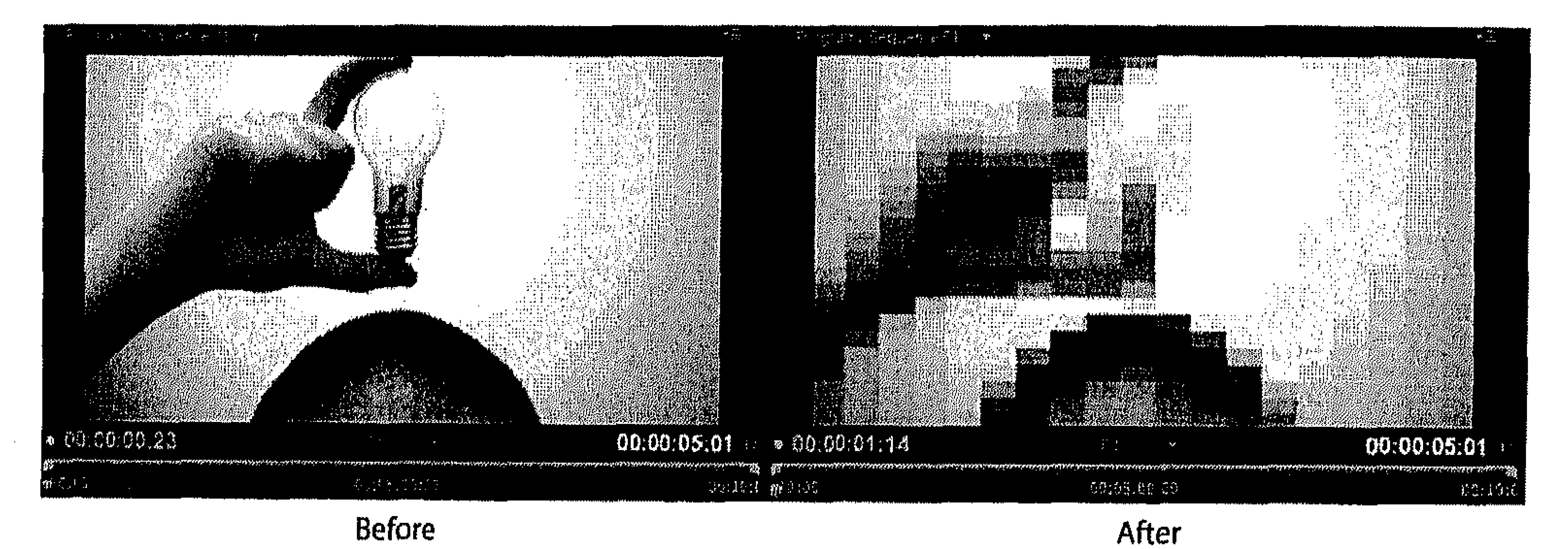
يعمل هذا التأثير على إعادة رسم حواف الأشكال والتعديل على ألوانها لتبدو كما لو أنها رسمت بقلم رصاص أو بالفحم :



Before After

Mosaic -

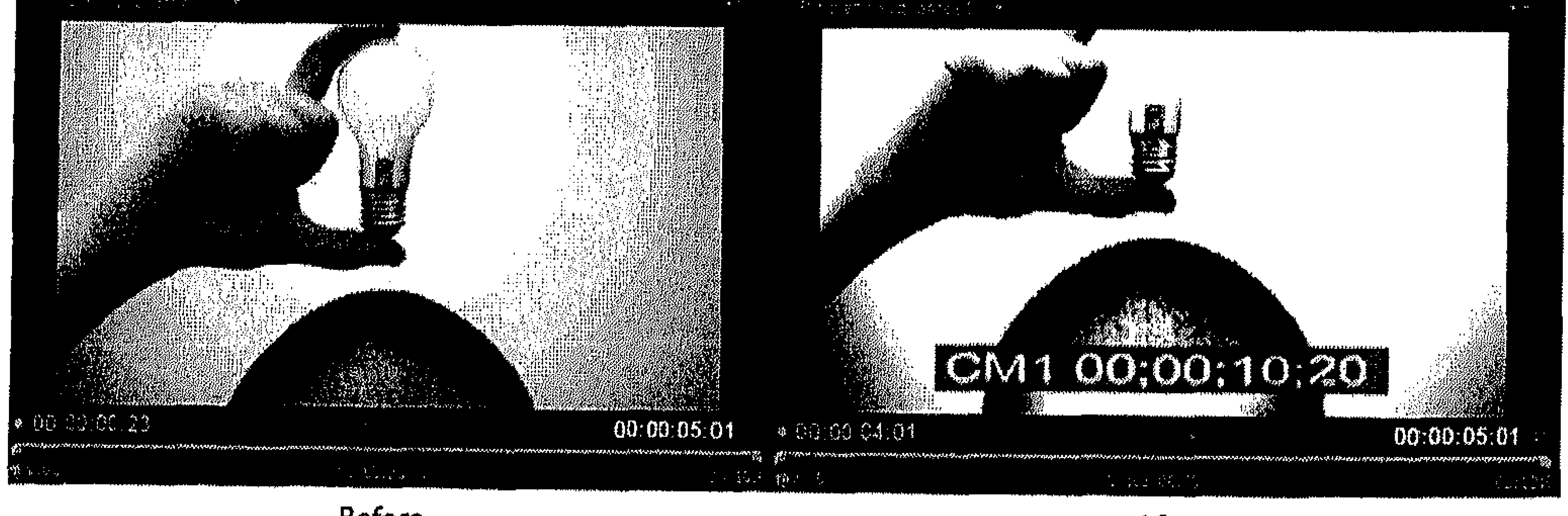
لعمل تأثير نقطي على الصورة ويستخدم هذا التأثير عند إرادتك لإخفاء تفاصل ملف معين أو أجزاء من صورة :



Before After

Timecode -

لعمل مؤقت زمني فوق الملف الذي تقوم بالعمل عليه كما في الصورة التالية :



Before After

Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 7

Audio الملفات الصوتية

ملفات الصوت بالبرمير وكيفية التعامل معها Audio Track

مقدمة

عند العمل بملفات الفيديو يجب أن تراعي جانب الصوت لأنه في أغلب الأحيان سوف يقترن بالفيديو .وأية أخطاء ستتواجد بالملفات الصوتية سوف تعطي انطباعاً وتأثيراً سلبياً على مشاهد الفيديو الذي قمت بصنعها وذلك لأن عملية المونتاج عملية تراكمية من ملفات فيديو وصوت وصور ونصوص مكتوبة وعند وجود أخطاء بإحدى هذه العناصر سوف تتأثر بقية العناصر في المشروع الذي تقوم بالعمل عليه وهنا في هذا الفصل سوف أقوم بشرح كيفية إدخال الملفات الصوتية والتعامل معها بدقة في برنامج الأدوبي برمير

كيفية إضافة ملفات صوتية للبرنامج

من أين يأتي الملف الصوتي ؟؟ وكيف تستطيع إدخال ملف صوتي لنافذة المشروع الذي تقوم بالعمل عليه ؟؟؟

الملف الصوتي مشابه جدا في التعامل ملفات الفيديو فتستطيع توصيل جهاز تسجيل بالكمبيوتر خاصتك ومن ثم تقوم بعملية الـ Capture والتي من خلالها قمنا بتسجيل فيديو على جهازك الكمبيوتر بواسطة البرمير ولكن في هذه الحالة سوف تقوم بتسجيل الصوت فقط .

وكيفية إضافة الملفات الصوتية هي نفسها في إضافة ملفات الفيديو إلا أن أيقونة الملف داخل نافذة المشروع سوف يختلف شكلها عن باقي الملفات لتبدو كما يلي :

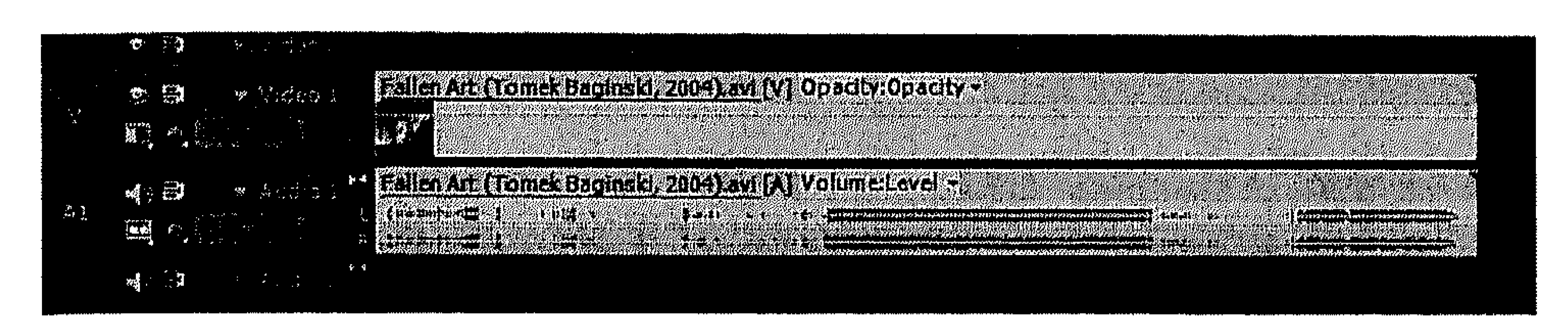
1- عند الضغط على الملف الصوتي بداخل نافذة المشروع سيقوم البرنامج باستعراض لهذا الملف وفي هذه الحالة بما أن الملف الذي يتم العمل عليه هو ملف صوتي فسوف تتمكن من تشغيله والإستماع إليه وهو ما زال في نافذة المشروع قبل وضعه بنافذة source ليتم اقتطاع جزء منه

2- لاحظ شكل الأيقونة بجانب إسم الملف فالملف الذي قمت بالإشارة إليه بالرقم 2 هو التركيبة أو المشروع الجديد الذي قمت بفتحه للعمل عليه

3- سوف يقوم البرنامج تلقائياً عند إدخال ملف صوتي للبرنامج بالرمز له بشكل يشبع السماعات وذلك للتعرف عليه بنافذة المشروع بشكل أسرع .

فصل ملف صوتي عن ملف فيديو وربطه

عند إضافتك للشريط الزمني بالبرمير ملف فيديو يحتوي أيضاً على ملف صوتي فإن البرنامج تلقائياً سوف يضع لك كل ملف على حدة كما تعلمنا سابقاً



باستخدام أداة Selection tool أو قم باختيار أداة من أدوات البرنامج ثم قم بتحريك أحد التراكات الموجودة لوحده. ستجد بأن البرنامج يقوم بتحريك التراكين معاً

كيف تقوم بفصل تراكين !؟؟

- قم بالضغط على تراك الملف الصوتي بالزر الأيمن للماوس
- من القائمة التي سوف أشرحها لاحقاً قم باختيار Unlink
- قم بحذف جزء من تراك الصوت ولاحظ أنه أصبح ملفاً منفصلاً عن ملف الفيديو الذي كان متصلاً به.

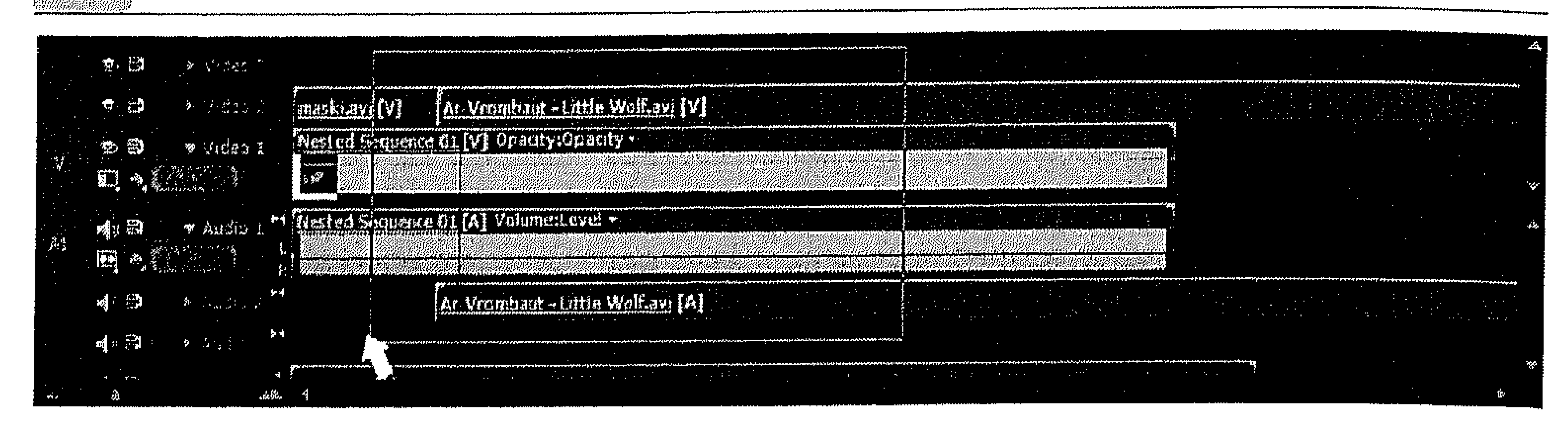
إعادة ربط تراكين أو أكثر بنفس المشروع

-قم باختيار الملفات التي تريد ربطها معاً وذلك بالضغط على shift من الكيبورد واختيار الملفات

- بالضغط فوق الزر الأيمن للماوس فوق أحد هذه التراكات ومن القائمة التي سوف تظهر لديك قم باختيار Nest
- الآن قم بمحاولة تحريك أو حذف لجزء من هذه الملفات وستكتشف بأن جميع الملفات سوف تتحرك سوياً وذلك لأنك قمت بربطها معاً وهذه العملية تشبه الأمر group من برامج التصميم المطبعي.

ملاحظة

تستطيع تحديد التراكات الموجودة بداخل الشريط الزمني بالضغط والسحب لرسم مسار بشكل مربع والتراكات التي سوف تلامس هذا التحديد سوف يقوم البرنامج باختيارها بدل استخدام shift من الكيبورد كما في الشكل التالي

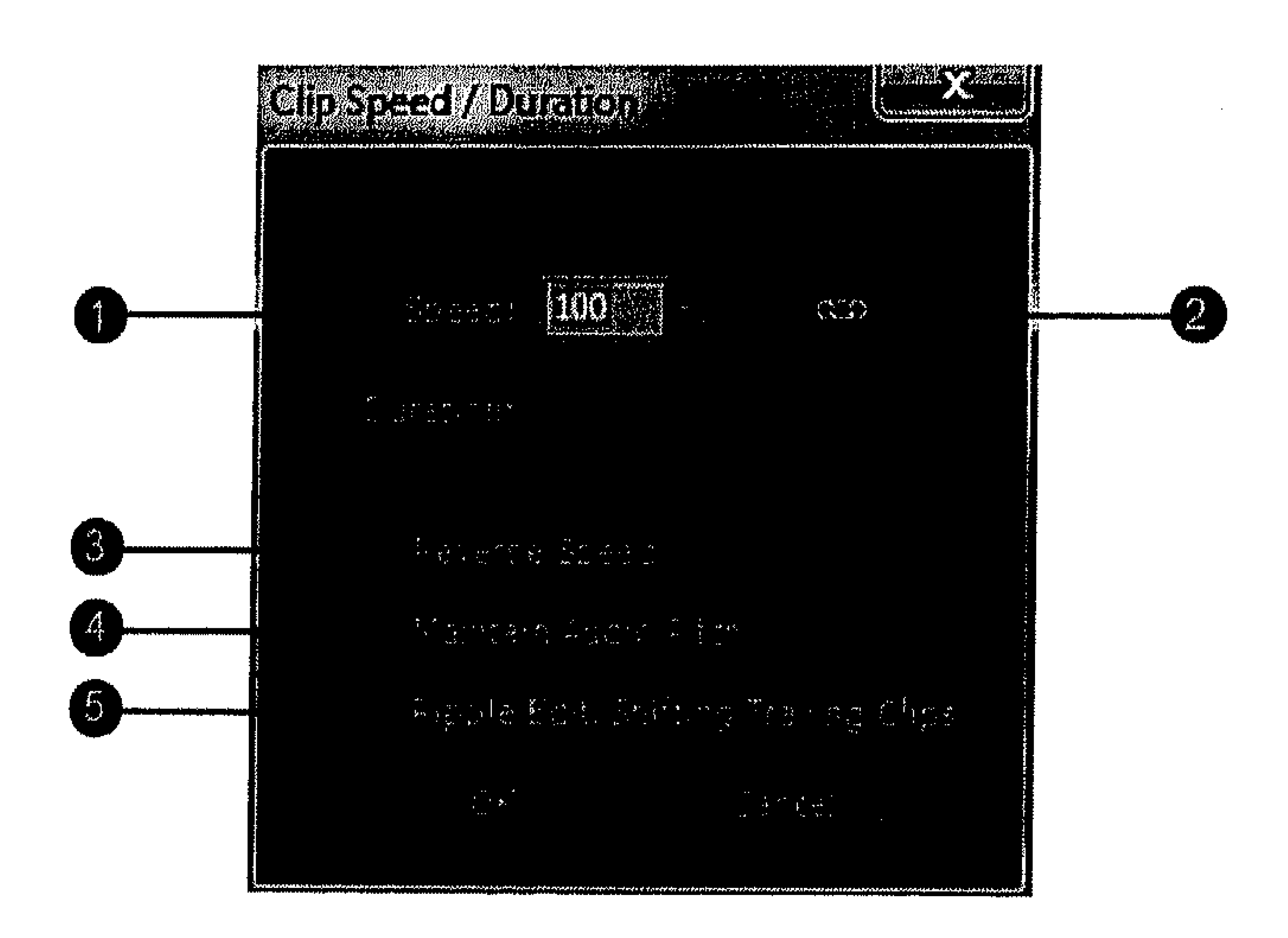


التحكم بسرعة عرض تراك الملف فيديو أو ملف صوتي

التحكم بسرعة تشغيل أي ملف موجود بداخل الشريط الزمني في برنامج البريمير سواء أكان هذا الملف صوتي أم فيديو هي نفس الطريقة. ولكن قبل ذلك تذكر أن زيادة سرعة عرض الملف أو التراك سيؤدي إلى تقليل مدة العرض والعكس صحيح .

تطبيق عملي :

- قم بالضغط بزر الماوس الأيمن على أي تراك موجود لديك بالبرنامج
- من القائمة قم باختيار Speed/Duration لتظهر لديك النافذة التالية :



1- سرعة العرض بنسبة مئوية هي 100 للسرعة الطبيعية للملف الذي قمت باختياره . أما لو بدلنا هذه القيمة بـ50 مثلاً سوف تصبح سرعة العرض هي نصف السرعة الأصلية. أما لو قمت بوضع قيمة رقمية أكبر من 100 مثلا قم بوضع 200 سوف يقوم البرنامج بعرض الملف بضعف السرعة الطبيعية.

2-عند تقليل سرعة العرض سوف يقوم البرنامج بجعل مدة التراك أطول وبذلك سيزيد طول التراك وهذا الخيار منه تحدد هل تريد أن يقتص البرنامج الزوائد الناجمة عن تقليل مدة العرض وجعل زمن الفيديو نفسه قبل التعديل على السرعة أم جعله يأخذ الوقت الذي يريد

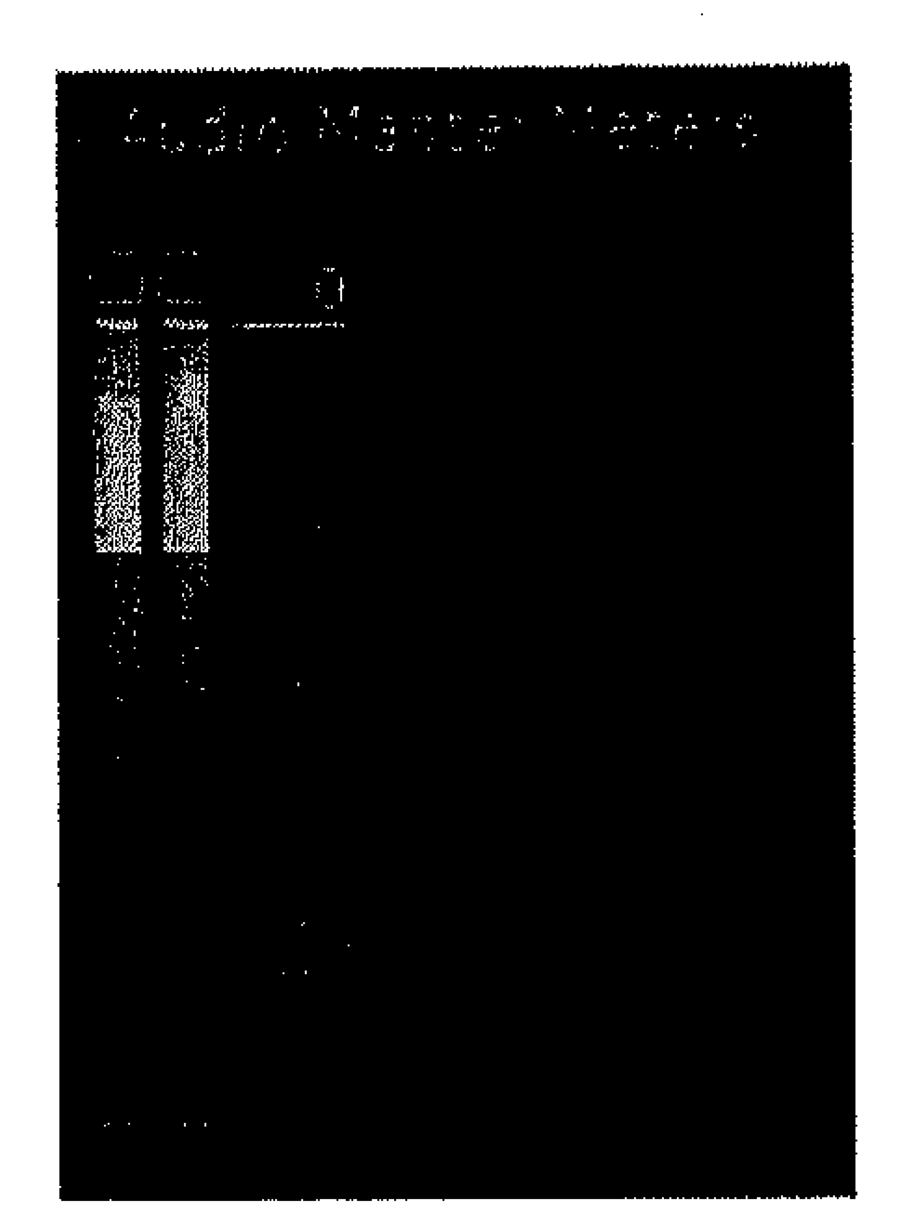
3- سيقوم البرنامج عند تفعيل هذا الخيار بعكس الملف كاملا أي إنه عند تشغيلك لملف صوتي مثلاً سيقوم البرنامج بتشغيله من الخلف وهذا الخيار يستخدم عندما تقوم بإعادة لقطة ما لأهميتها أو للتركيز عليها.

4- عند قيامك مثلاً بزيادة سرعة عرض ملف صوتي مثلاً 150 سوف يتم تشغيل هذا الملف وستجد بأن الصوت وكأنك تقوم بتشغيل شريك وقمت بتسريع هذه العملية أما عند تفعيل هذا الخيار سيعدل البرنامج تلقائياً هذا الصوت مع الإبقاء على العناصر ومكونات هذا الملف ولكنه سوف يسرع الإيقاع فقط.

5- سيقوم البرنامج عند تفعيل هذا الخيار بحذف المساحات الفارغة ما بين التراكات ripple أو تحريك التراكات في حال زيادة وقت العرض تلقائياً من دون أي تداخل بينها.

مستوى الصوت والتعامل معه

لاحظ عند تشغيلك أي ملف صوتي بالبرنامج وجود قائمة صغيرة بين الشريط الزمني وفوق الأدوات تسمى Audio Master Meters ووظيفة هذه القائمة رؤية مستوى الملف الصوتي الذي يتم تشغيله كما في الشكل التالي :



لاحظ بأن البراميتر الخاص بالصوت يبدأ من الانهاية وينتهي بصفر وذلك معناه أنه عند العمل على أي ملف صوتي يجب عليك أن تراعي أن لايكون الصوت منخفضاً جدا تحت 6- وأن لا يرتفع عنها كثيراً هذا هو المستوى الجيد للصوت في البريمير أما في بعض الحالات ستحتاج إلى درجات صوت منخفضة كالأصوات الطبيعية والتي تجدها في التقارير الإخبارية مثلاً عند تصوير مدينة معينة ستجد بأن صوت المراسل يصل للمستوى 6- أما صوت السيارات وضجة المدينة ستكون مابين 8- وحتى 30- وهذه التقنية مستخدمة بكثرة في جميع البرامج والتقارير الإخبارية للتركيز على حدث ما بشكل أساسي والتركيز على هدف ثانوي بنفس الوقت .

التحكم بالصوت

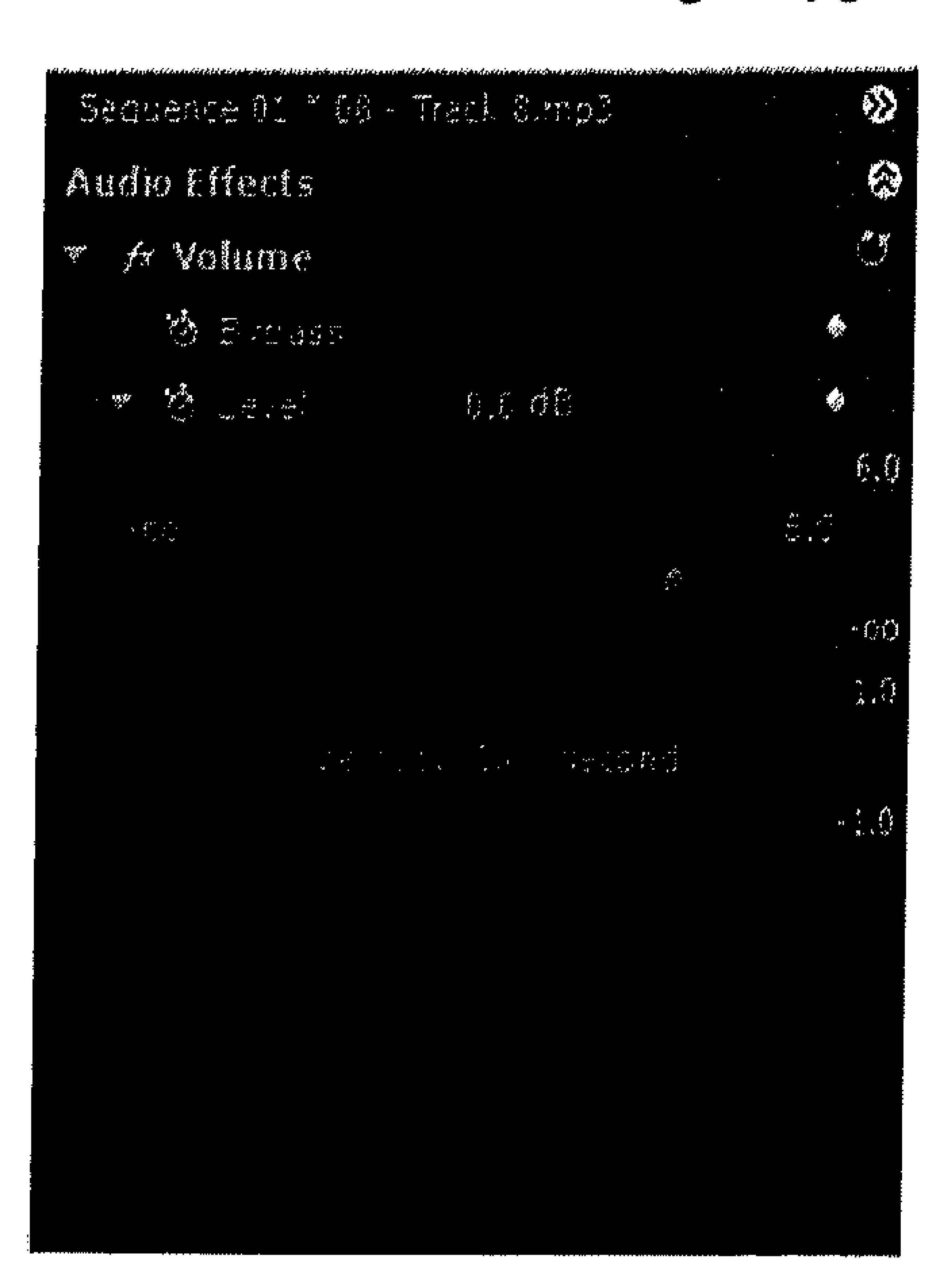
هنالك ثلاث طرق للتحكم بمستوى الصوت في البرنامج وهي بالترتيب كالتالي :

الطريقة الأولى : وذلك من نافذة التحكم بالمتغيرات الخاصة بأي ملف والتي تحدثنا عنها سابقا .

تطبيق عملي :

- قم بإضافة ملف صوتي لمشروع جديد
- بزر الماوس الأيسر قم بالضغط على التراك الخاص بنفس الملف
- من لوحة التحكم الخاصة بالصوت قم بالتحكم بدرجة الصوت حتى تحصل على أفضل مستوى صوتي كما تم شرحه في النقطة السابقة

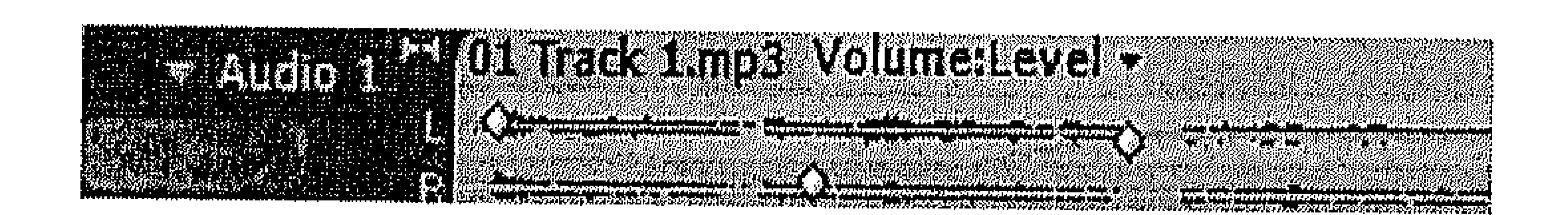
ملاحظة : التغيرات التي تجريها على الملف الصوتي من الممكن أن تقوم بتسجيلها كأن تقوم بجعل مستوى عند بداية عرض المشروع منخضاً ثم يبدأ بالإرتفاع تدريجياً



الطريقة الثانية : باستخدام أداة pen tool

تطبيق عملي :

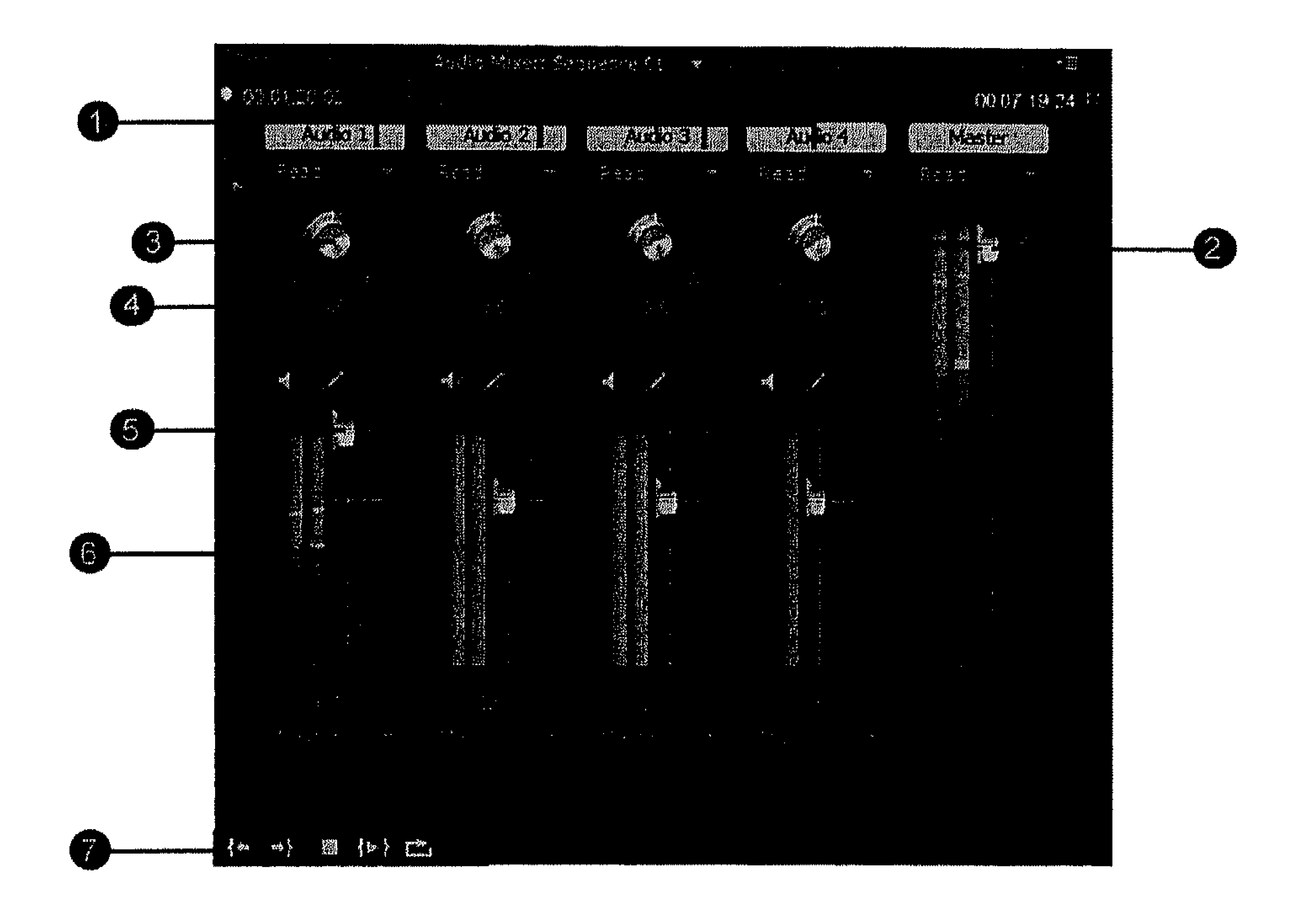
- قم بإضافة ملف صوتي لمشروع جديد
- لاحظ وجود خط بلون أصفر داخل تراك الملف الصوتي. وهذا الخط هو مستوى الصوت الذي باستخدام أداة pen tool سوف تتمكن من تغيير ارتفاعه أو تغيير مستوى الصوت
- باختيار أداة pen tool قم بالضغط على هذا الخط ورسم نقاط ليبدو الشكل كما في المثال التالي :



الطريقة الثالثة : باستخدام نافذة Audio Mixer

سوف تجد هذه القائمة بجانب نافذة التحكم بمتغيرات الملفات كما في الشكل التالي

- إن لم تظهر لديك هذه القائمة كما تعلمت سابقا window > Audio Mixer



1- التراكات الصوتية وتستطيع إضافة عدة تراكات ولكن في المشروع الذي أعمل عليه قمت بدمج التراكات لتصبح ملفاً واحدا فقط . وسيعطيك البرنامج الأصوات الفرعية المكونة للصوت العام في البرنامج في الناحية اليسرى.

2- الصوت الرئيسي ويشمل جميع المساحات والتراكات في البرنامج وعند تغيير مستوى هذا الصوت سيتم تغييره لجميع التراكات وليس لتراك معين

3- مقابض التحكم والتي تشبه تلك الموجودة في أجهزة mixer الواقعية للتحكم بمستويات الأصوات الفرعية

4- تستطيع التحكم بمستويات الصوت الفرعية إما بالمقابض التي تم الحديث عنها في النقطة السابقة أو بطريقة رقمية كما هو مشار إليها بالرقم 4

5-الطريقة الثالثة للتحكم بمستويات الصوت الفرعية وهي بالضغط على هذا المفتاح وتحريكه لأعلى ولأسفل

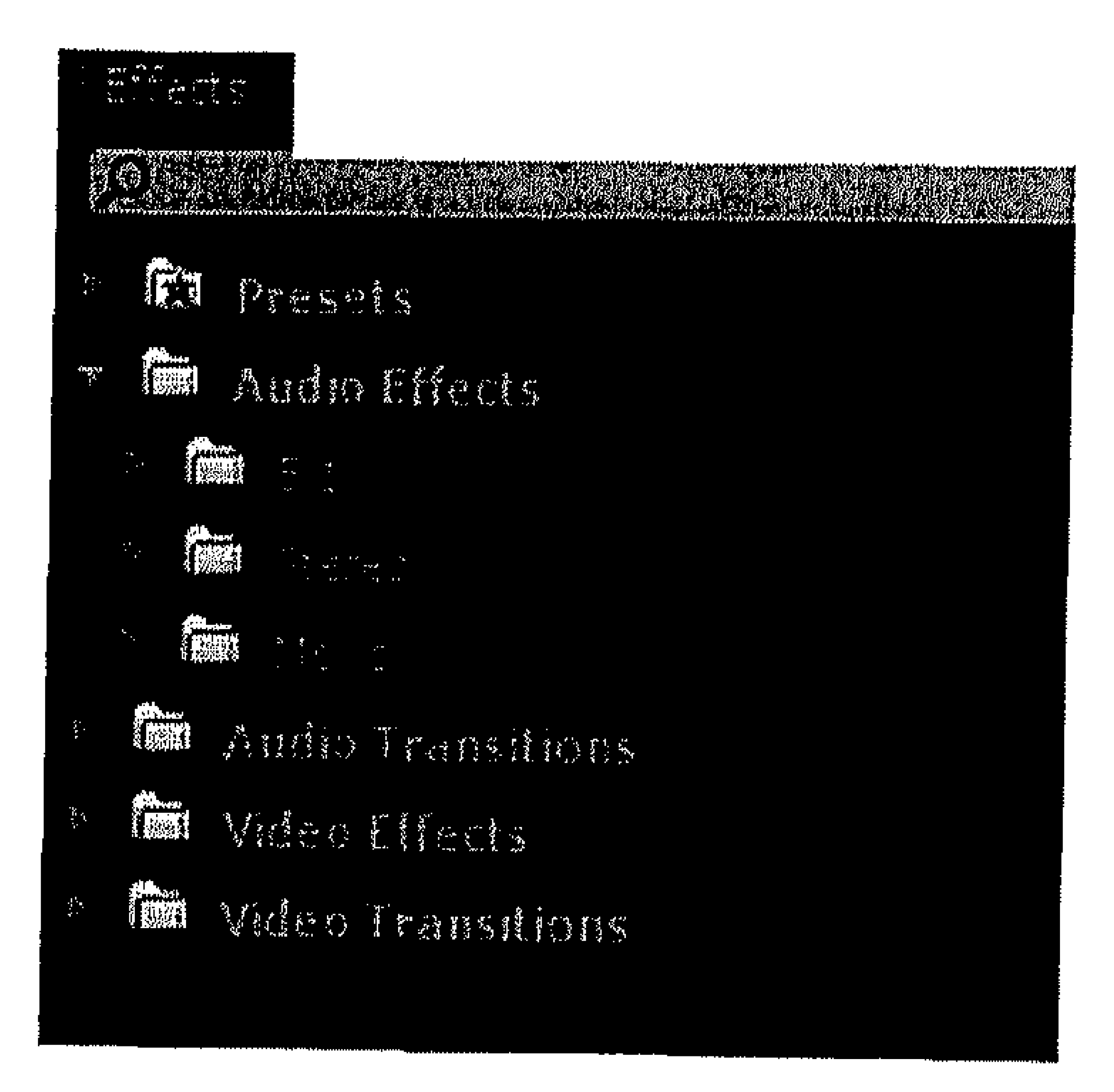
6- مستوى الصوت الفرعي والذي يجب أن تلاحظه باستمرار تحسباً لأية مشاكل في

الملف الصوتي الذي تقوم بالعمل عليه ولاحظ بأن المستوى العام يشابه المستوى الفرعي للصوت وذلك لأن المشروع الذي تم أخذ اللقطات منه لا يحتوي إلا ملف واحد خاص بالصوت

7- أداوت التحكم والتشغيل وكما تحدثت سابقاً فإنك عند القيام بأي تعديل على مستوى الصوت في البرنامج سيقوم بتنفيذ هذا التعديل على كافة الملفات أما إذا أردت أن تجعل الصوت مرة منخفضا وبعد لحظات تريد أن ترفع مستوى الصوت وجب عليك القيام بتسجيل ما تفعل وتأكد دائما أن المؤشر الزمني عند بدأ التسجيل في بداية الشريط الزمني.

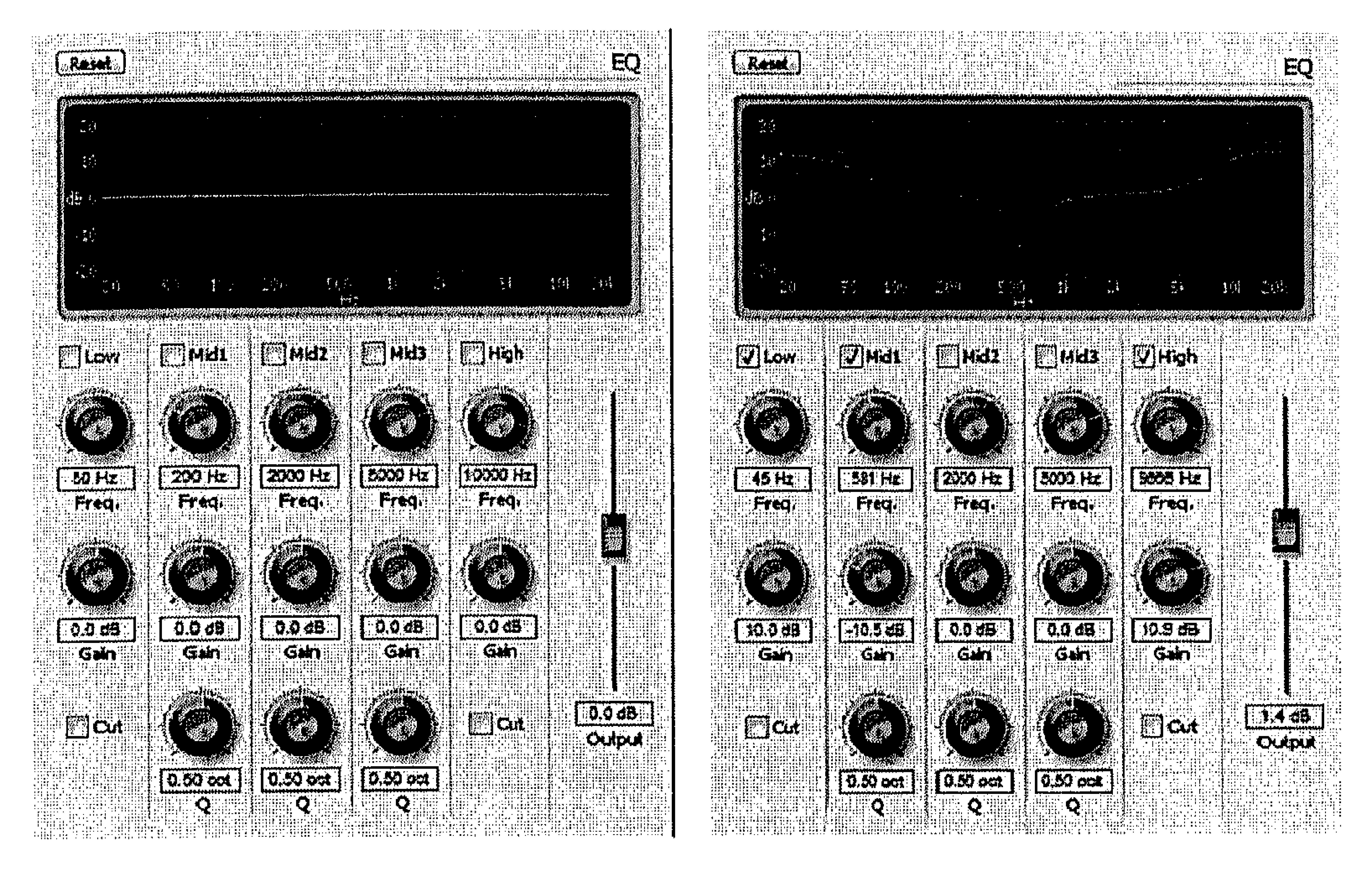
التأثيرات الخاصة بالملفات الصوتية

الملفات الصوتية كغيرها من الملفات يمكن العمل بها بإضافة التأثيرات .وتأثيرات الملفات الصوتية تنحصر في مجلد التأثيرات تحت مسمى Audio effect



تطبيق عملي :

- قم بفتح مشروع جديد
- قم بإضافة ملف صوتي بداخل الشريط الزمني
- بكتابة إسم التأثير EQ في نافذة التأثيرات قم بسحب هذا التأثير ووضعه فوق الملف الصوتي
- قم بفتح نافذة المتغيرات وخصائص هذا التأثير لتظهر لديك النافذة التالية :



قم بتفعيل كافة الخصائص لهذا التأثير

- بالماوس قم بتعديل منحنى الصوت ليصبح كما في الصورة التي بالناحية اليمنى
- بالضغط على space من الكيبورد قم بتشغيل الملف الذي قمت بالتعديل عليه ولاحظ النتيجة .

Adobe Premiere Pro CS6

Chapter 8

regular title and roll title

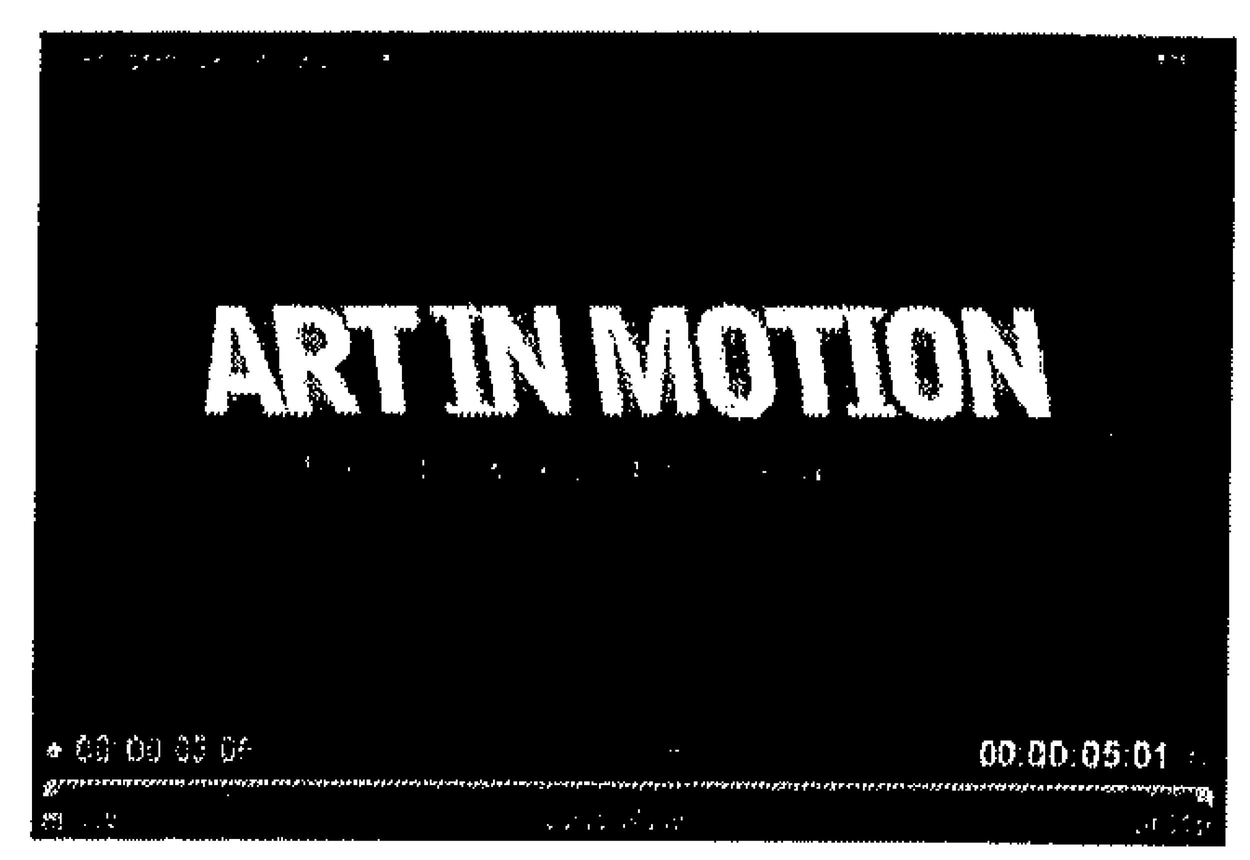
الشارات المتحركة والثابتة

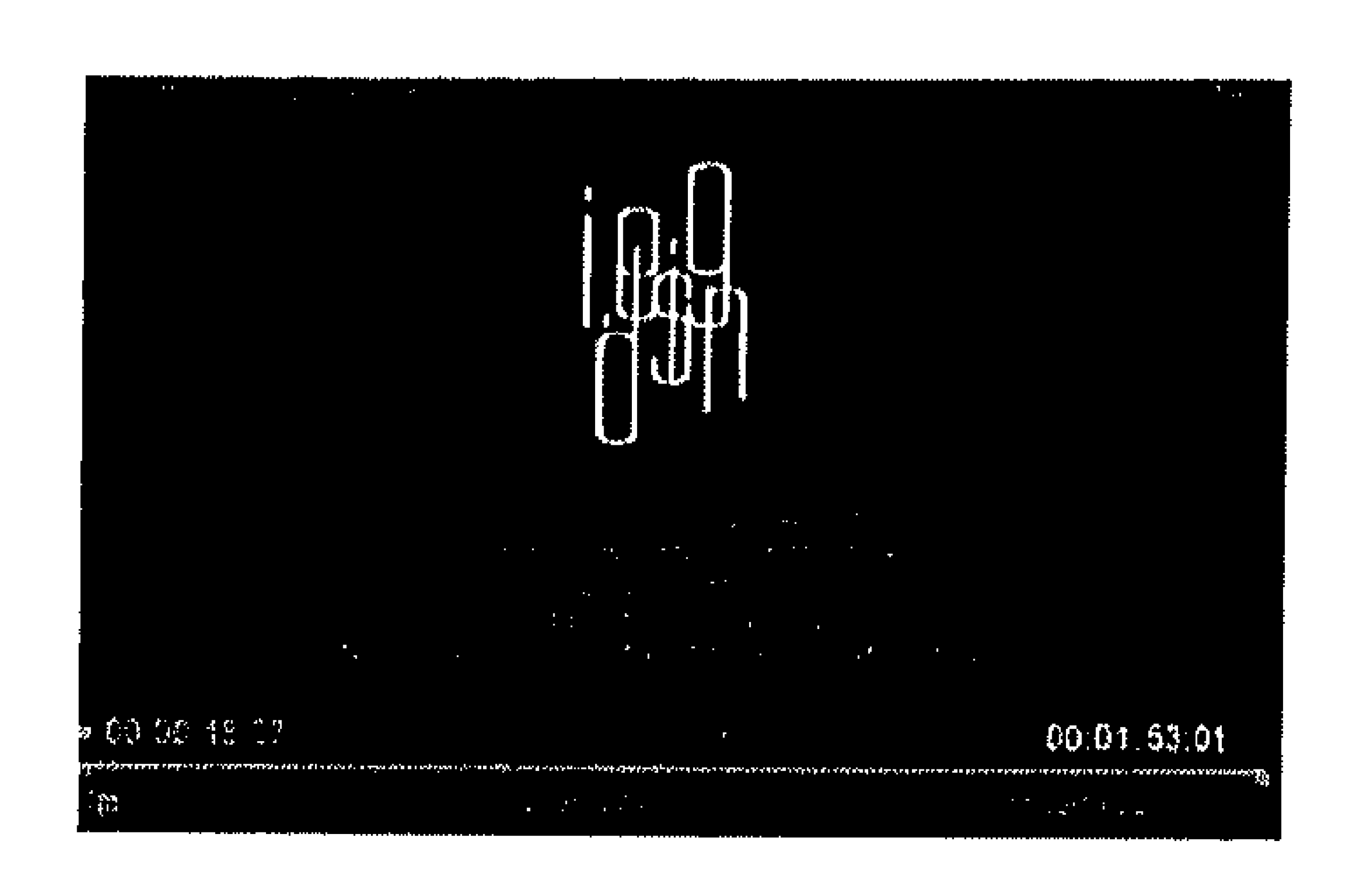
الشارات في البريمير Title

من المؤكد عند العمل بالبريمير والقيام بعملية المونتاج سوف تحتاج إلى النصوص المكتوبة .وفي هذا البرنامج قامت شركة أدوبي منتجة البرنامج بوضع نظام خاص للنصوص وللتعامل معها . فالنصوص في جميع البرامج سوف تتخذ شكل طبقة أو layer أما في برنامج البريمير سوف تكون كملفات كالتي تعاملت معها سابقاً.
وللنصوص في البريمير نوعين أساسيين وهما :

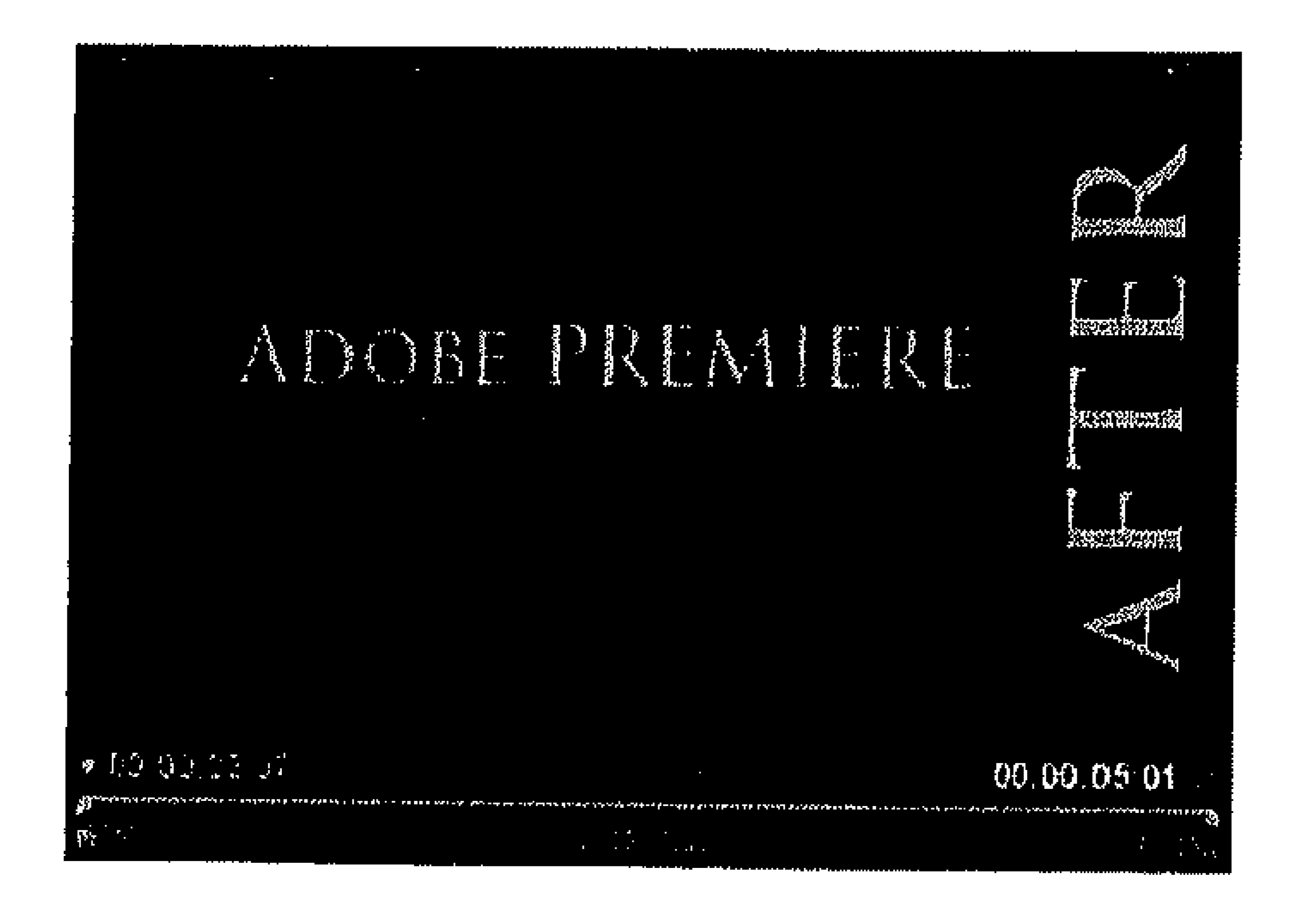
النوع الأول من النصوص : النص الثابت

سوف تتمكن من الحصول على نص ثابت غير متحرك بالبرنامج في المكان الذي تريد وتستطيع التعامل معه كما لو أنه ملف فيديو من حيث إضافة وتعديل التأثيرات وسأستعرض عليك عدة نتائج للنصوص منشأة بواسطة البريمير.









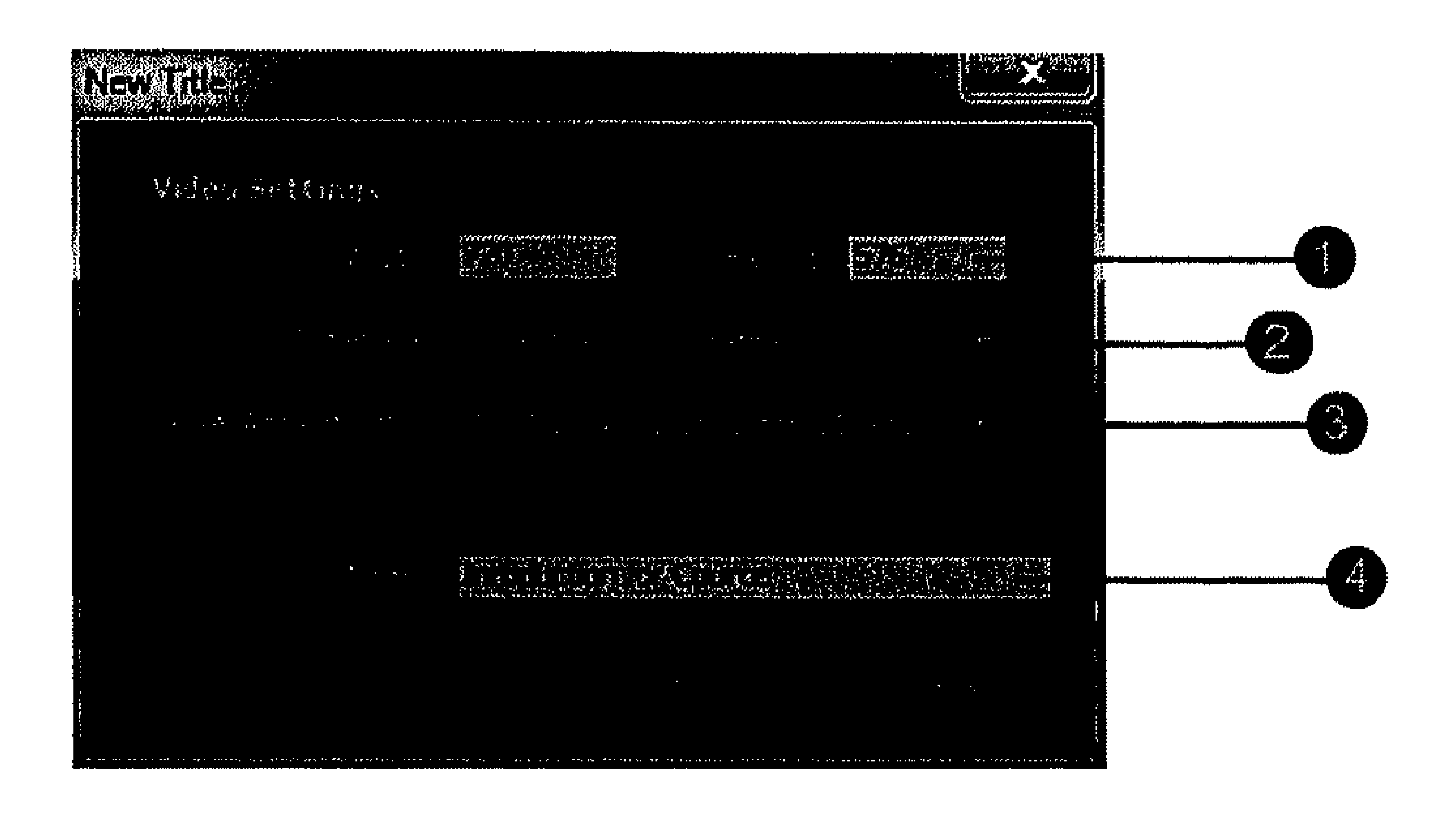
هذه عدة أمثلة عن النصوص التي سوف تتمكن من خلال نافذة التحكم بالنصوص من أن تقوم بعمل تأثيرات خاصة لها والتعديل عليها لتحصل على نتائج مشابهة للتي تستطيع الحصول عليها باستخدام برامج التصميم المطبعي.

كيفية البدء بملف خاص للشارات والنصوص

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم باختيار التالي

- Title > New Title >Default still

- سيقوم البرنامج بإظهار نافذة الخصائص العامة للشارة أو النص المراد إدخاله والتي ستبدو بهذا الشكل :



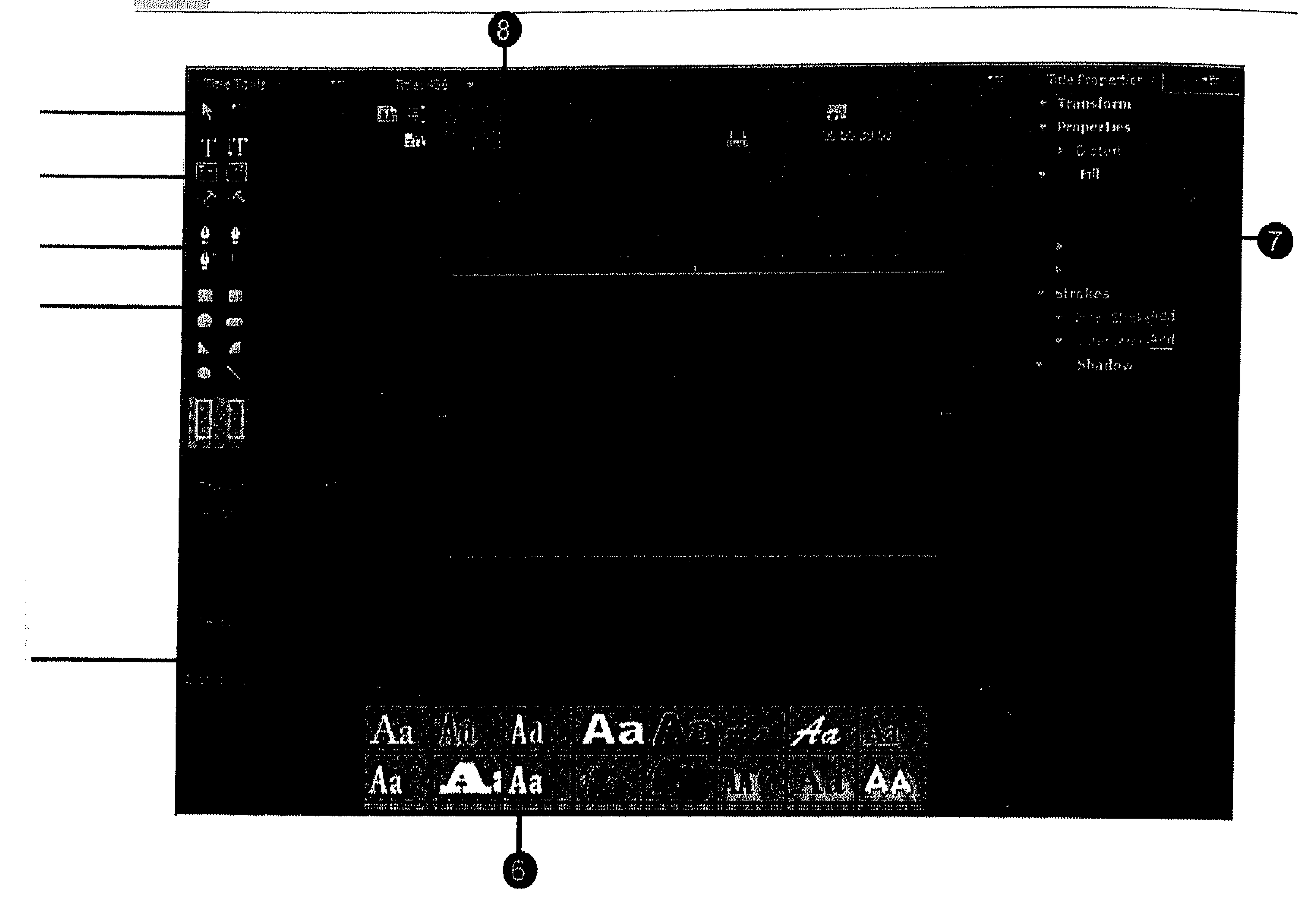
1- طول وعرض المربع الذي سوف تقوم بإضافة النصوص بداخله وعلى الأغلب سوف يأخذ هذا المربع حجماً أقل من حجم الشاشة الرئيسية للعمل بالبرنامج .

2- عدد الفريمات المكونة للثانية الواحدة في المشروع وهذا يعتمد حسب اختيارك لها منذ بداية العمل بالمشروع .

3- شكل البكسلات ونسبة طول الشاشة لعرضها كما تم ذكره في فصول سابقة من هذا الكتاب وهذا مهم في جعل النصوص التي سوف تقوم بإضافتها إلى مشروعك موجودة بحجمها الأصلي من دون أي تغييرات بسيطة في الطول أو العرض لهذه النصوص .

4- إسم الشارة أو النص الذي سوف تقوم بإضافته وقد قمت بتسميته هنا Inroduction for Cource وقم بالضغط على ok

- سيقوم البرنامج تلقائياً بفتح شارة جديدة للكتابة عليها وسيقوم بإظهار نافذة التعديل وإنشاء النصوص والشارات كما في الشكل التالي :



1- أدواة التحريك والتدوير ولاحظ بأن هذه الأدوات مشابهة لما تراه بجميع برامج أدوبي

2- أدواة كتابة النص وتحريره

3- أدواة رسم المسارات والأشكال غير المنتظمة وأهمها أداة Pen Tool

4- أدوات رسم الأشكال الأساسية كالدائرة والمربع
ملاحظة : لاحظ بأن البرنامج هنا قد قام بإضافة الأشكال لتتمكن من صناعة أشكال للشارات التي تقوم بالعمل عليها

5- قوائم التنسيق الخاصة بالأشكال والنصوص والتي من وظيفتها تنسيق النصوص والأشكال التي تقوم بإضافتها للمشروع الخاص بك .

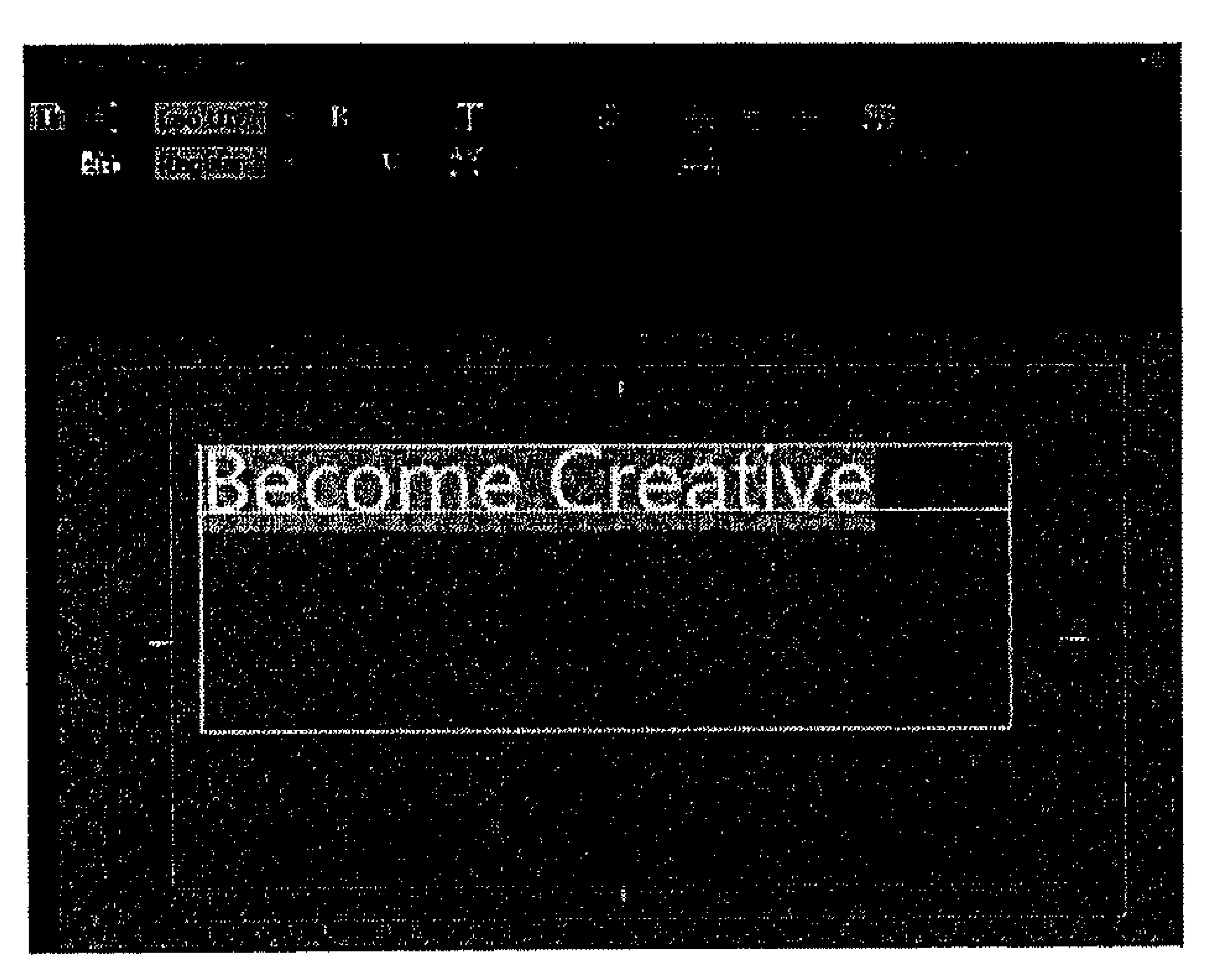
6- قائمة التأثيرات أو style الخاصة بالبرنامج وقد قام منتجو هذا البرنامج بوضع عدد لا يستهان به من التنسيقات الجاهزة للإستخدام والتعديل وستتعلم كيفية إضافة تنسيق جديد للنصوص والأشكال التي ستقوم بإضافتها في هذا البرنامج.

كيفية إضافة نص والتحكم به

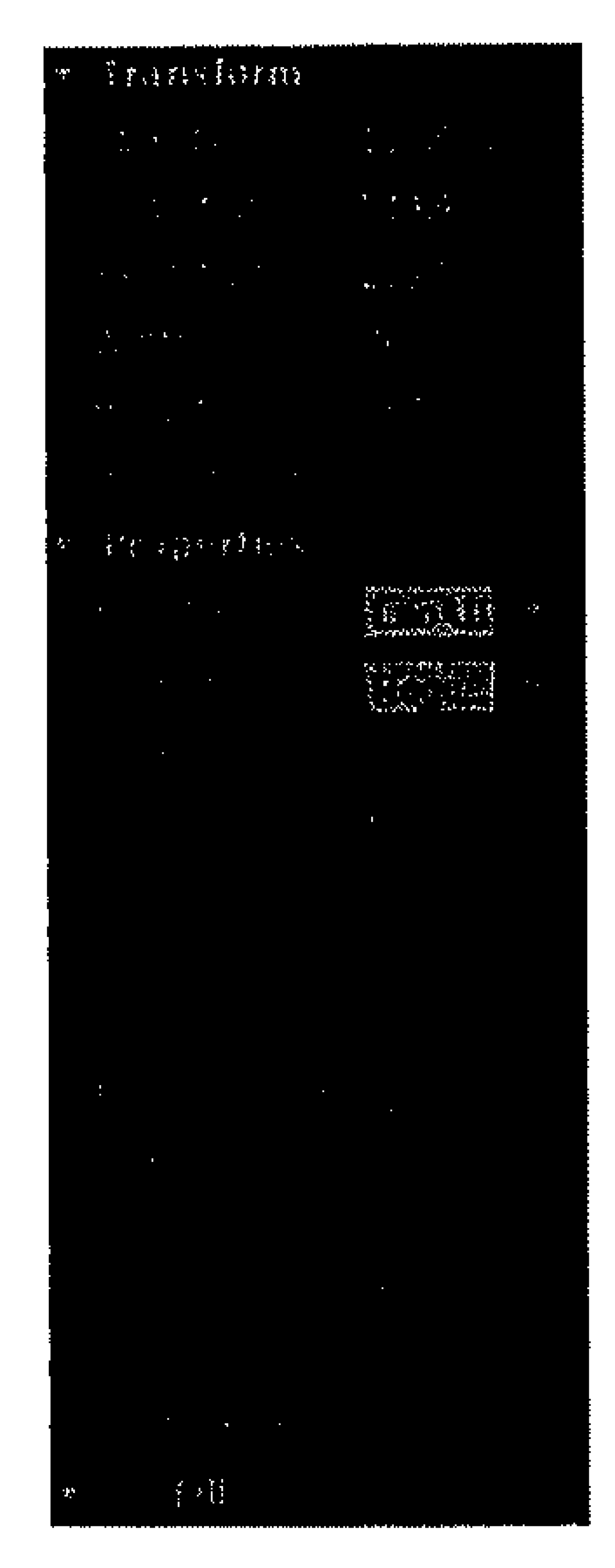
- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم باختيار التالي
- Title > New Title >Default still

من نافذة التحكم بالنصوص والشارات قم باختيار أداة كتابة النصوص والتي ستبدو كما يلي : T وتستطيع البدء بكتابة النص بإحدى طريقتين الأولى هي بالضغط مرة واحدة بوسط مساحة العمل والطريقة الثانية هي بالضغط والسحب وتحديد مكان كتابة النص.

- باستخدام أداة كتابة النص ذاتها قم بتحديد النص الذي قمت بكتابته ليبدو لديك النص كما يلي :



سيقوم البرنامج بتفعيل خصائص ومتغيرات النص المكتوب والموجودة على يمين مساحة العمل والتي تبدو كالصورة التي على اليسار



وسأقوم بشرح أهم خصائص النص وهي كالآتي :

- opacity : شفافية النص
- xposition : موقع النص بالنسبة للمحور x
- yposition : موقع النص بالنسبة للمحور y
- rotation : تدوير النص
- font style : نوع الخط
- font size : حجم الخط
- leading : المسافة ما بين السطور
- kerning : المسافة ما بين الأحرف

قم بتجربة باقي الخصائص وسجل ملاحظاتك عليها وحاول أن تقوم باستخدام هذه الخصائص لصناعة تنسيق خاص بك

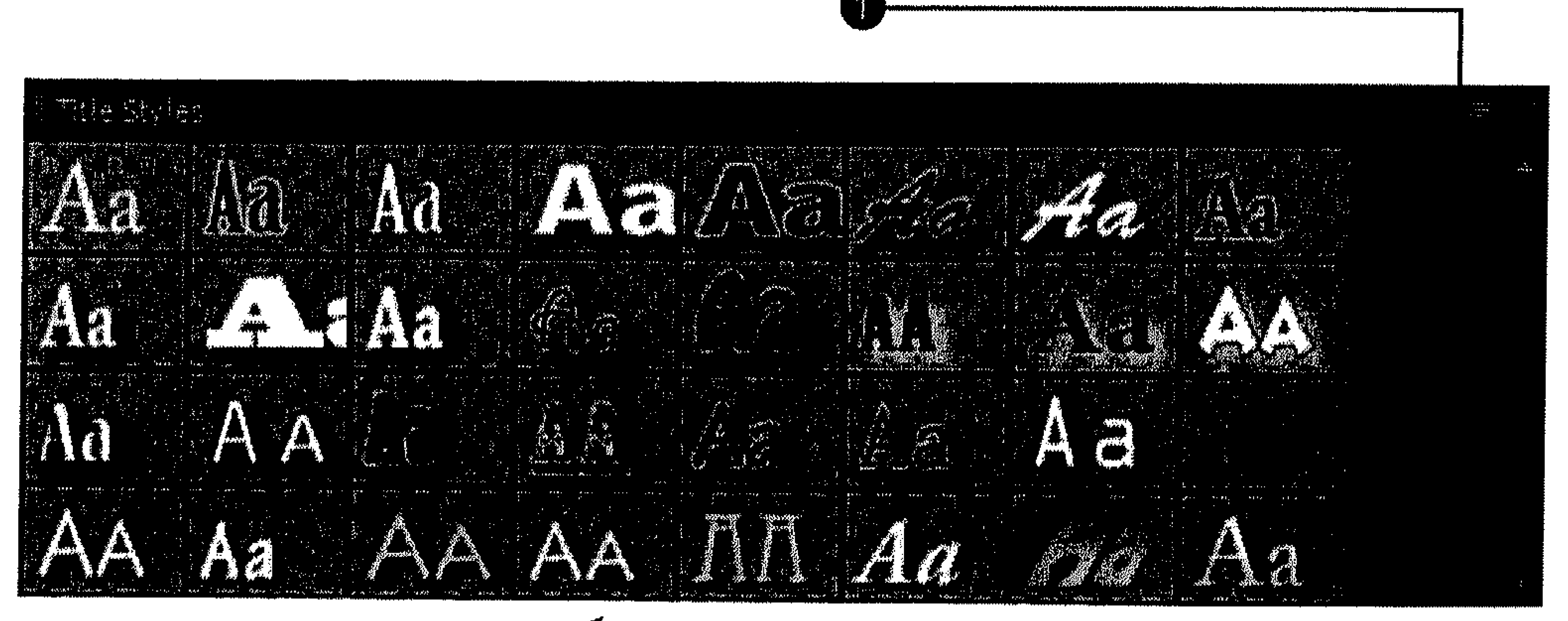
كيفية إضافة تنسيق جديد لمكتبة التنسيقات المعدة مسبقاً

بعد التحكم بنوع نص وكافة خصائصه كإضافة ظل ولون معين يمكنك حفظ هذه الإعدادات واستخدامها فيما بعد على أية شارة أو نص مكتوب بالبرنامج وذلك بالخطوات التالية

- قم بفتح شارة جديدة وكتابة نص
- من خلال أدوات وخصائص تعديل النصوص قم بتعديل النص حتى يبدوا كما في الصورة التالية :



- الآن بالذهاب لقائمة التنسيقات المعدة مسبقا والضغط على السهم الصغير بالناحية اليمنى والمشار إليه بالرقم 1 في الصورة التالية وقم من هناك باختيار New Style



ملاحظة : يمكنك اختيار أحد التنسيقات المعدة مسبقاً والتعديل عليه بمجرد الضغط عليه برز الماوس الأيسر

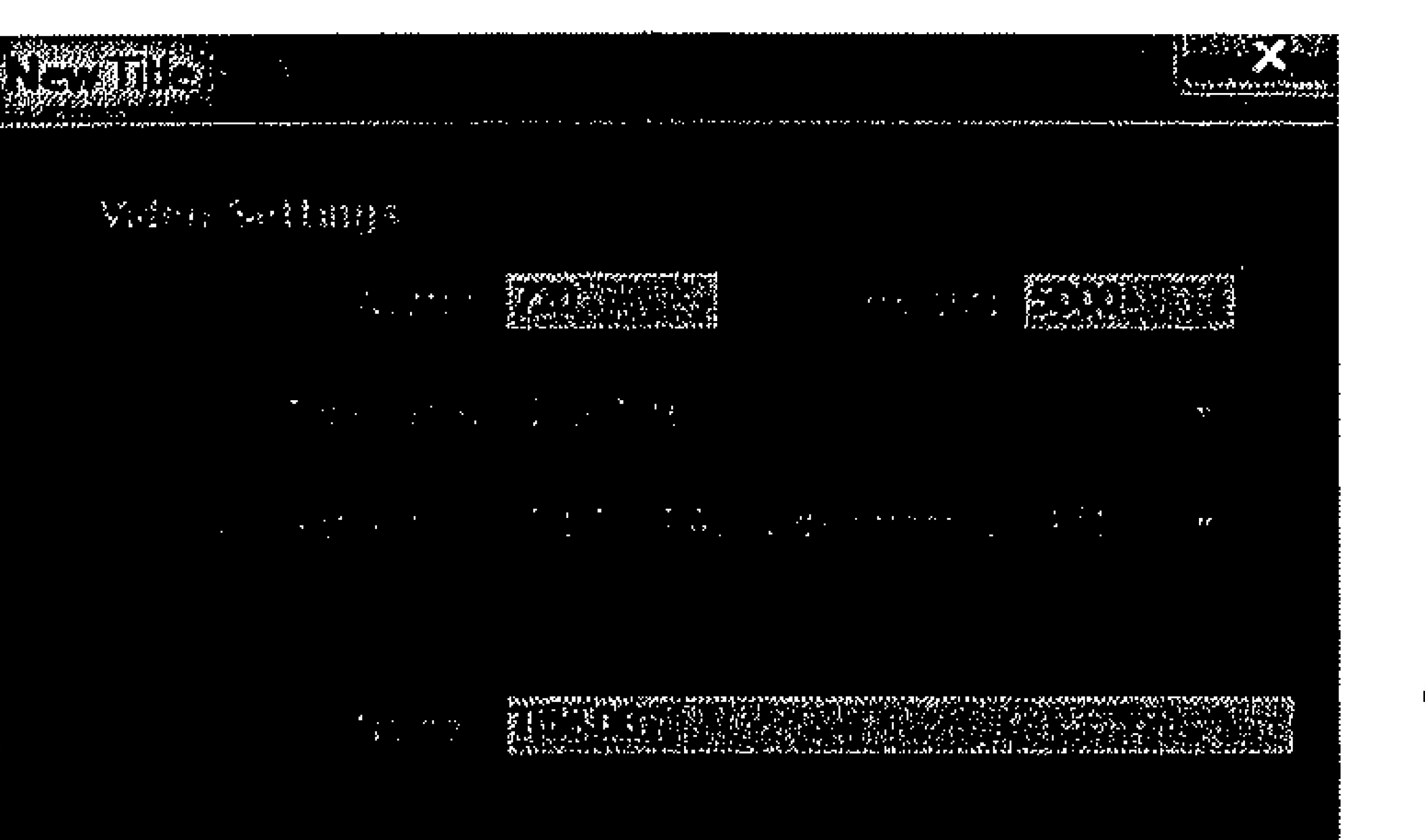
النوع الثاني من النصوص : النص المتحرك (الشارات والتترات)

في نهاية المسلسلات التلفزيونية والبرامج ستلاحظ وجود ما يسمى بالشارات بعد انتهاء العرض وستجد بهذه الشارات إسم المخرج والمنتج والقائمين على هذا العمل فكيف تقوم بصنع الشارات ؟؟

هنالك طريقتين أساسيتين لعمل الشارات وهما كالآتي

الطريقة الأولى لعمل الشارات :

- قم بفتح ملف نص كما تعلمت سابقاً
- عند ادخال الطول والعرض للمربع الذي سوف يحتوي النصوص قم بتحديد قيمة عالية لطول المربع كما في الشكل التالي :

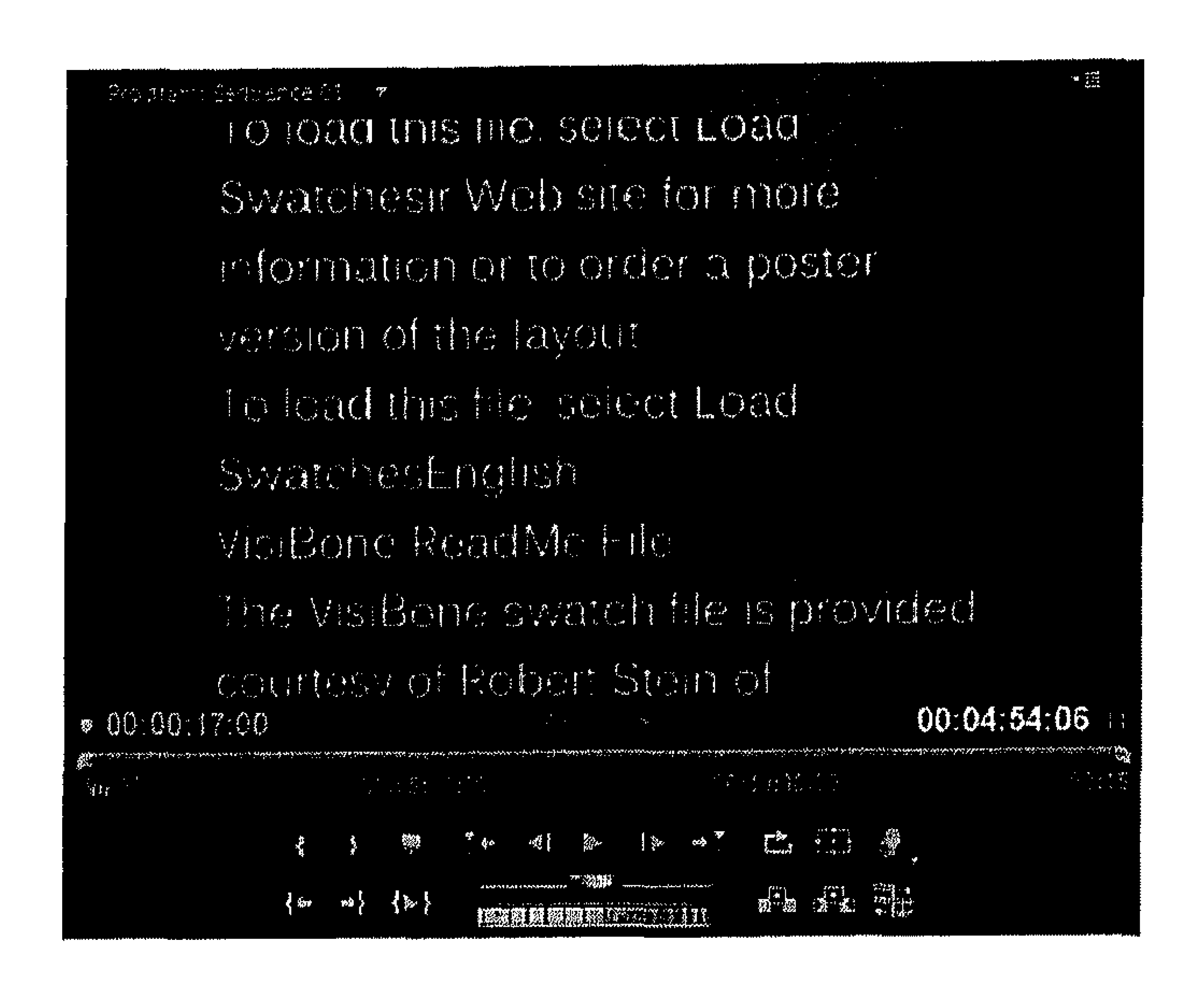


ففي الشارة التي قمت بصنعها قمت بتحديد طول المربع 5000 بكسل

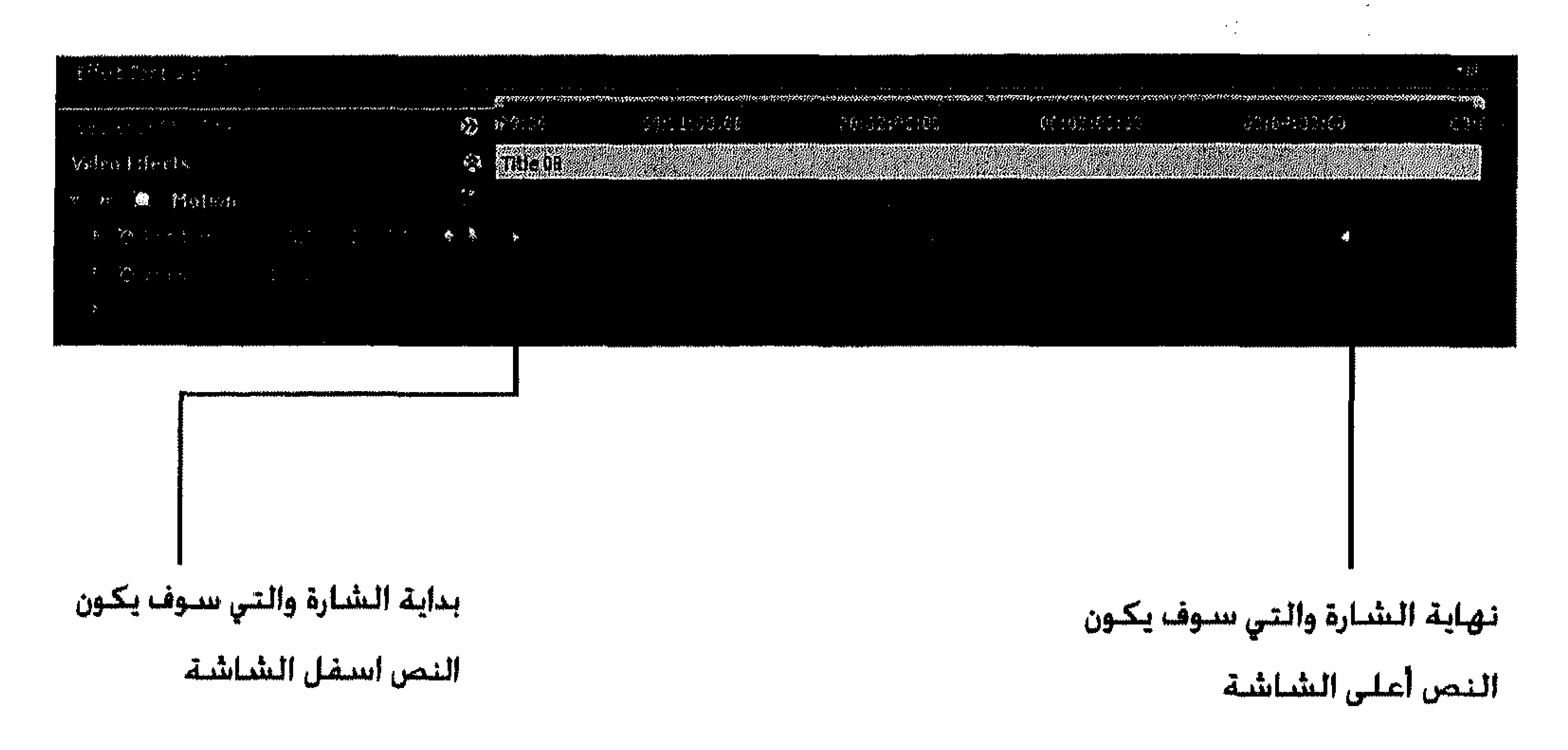
- باستخدام النسخ واللصق قم بنسخ النص الذي تريد منه أن يصبح شارة وضعه بحجم مناسب داخل المستطيل الذي سوف يظهر لديك ليبدو كما في الشكل الآتي :

- لاحظ بأن الشارة التي قمت بصنعها قد قام البرنامج بإضافتها لملفات المشروع الذي تقوم بالعمل عليه

- بالضغط والسحب قم بسحب ملف الشارة إلى الشريط الزمني الخاص بالملفات المرئية الفيديو وتحديد وقت العرض له وسوف تظهر لك شاشة عرض المشروع كما يلي :



- من نافذة التحكم بالتأثيرات ومتغيرات الملفات Effect controls قم باختيار motion ومن ثم قم بتسجيل مكان تواجد الملف في البداية والنهاية لتبدو مفاتيح التحريك الخاصة بالملف كالتالي :

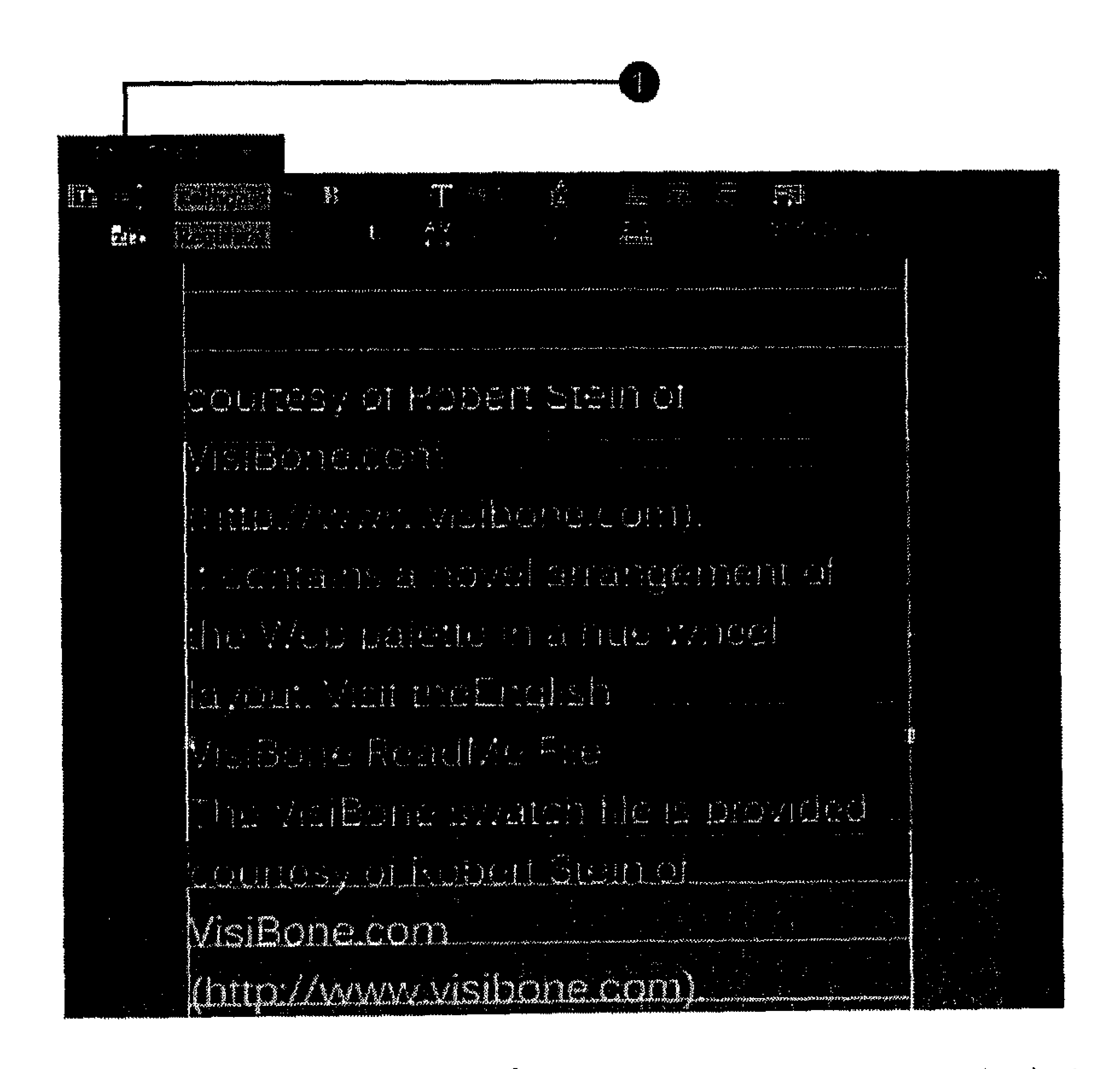


الطريقة الثانية لعمل الشارات :

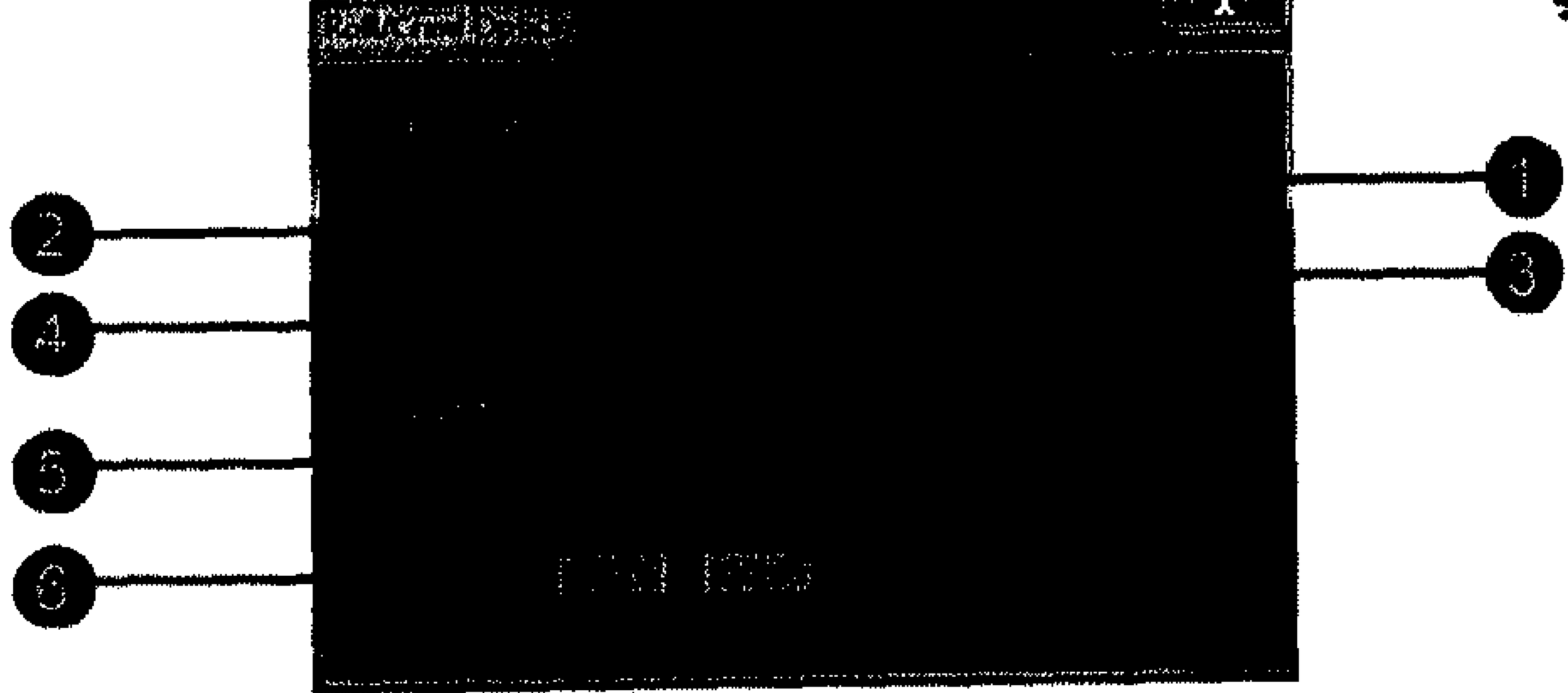
- قم بفتح ملف نص كما تعلمت سابقاً
- بالذهاب لشريط الأوامر قم باختيار التالي

Title > Default Roll

- وقم باختيار حجم المربع الذي سيحتوي النص مشابهاً لحجم شاشة العمل ولكنه سوف يكون أصغر بعض الشئ
- بداخل نافذة التحكم بالنصوص قم بكتابة النص الذي تريد حتى لو اختفى النص بالجزئين العلوي والسفلي من نافذة العمل أكمل الكتابة ليبدو الشكل كالتالي ولا تنسى بعد ذلك الضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1

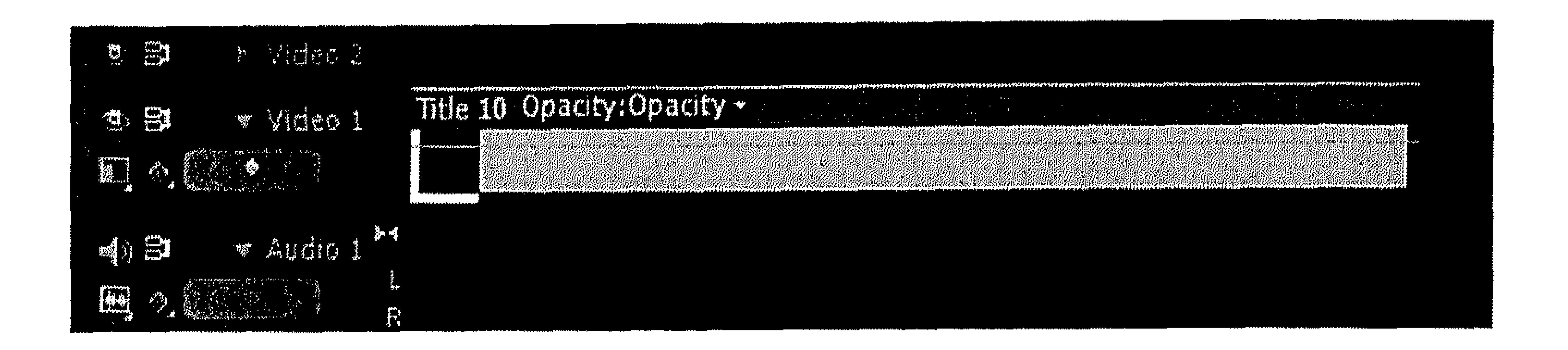


- عند الضغط على السهم المشار إليه بالرقم 1 سوف تظهر لديك نافذة التحكم بالشارة وهي كالآتي :

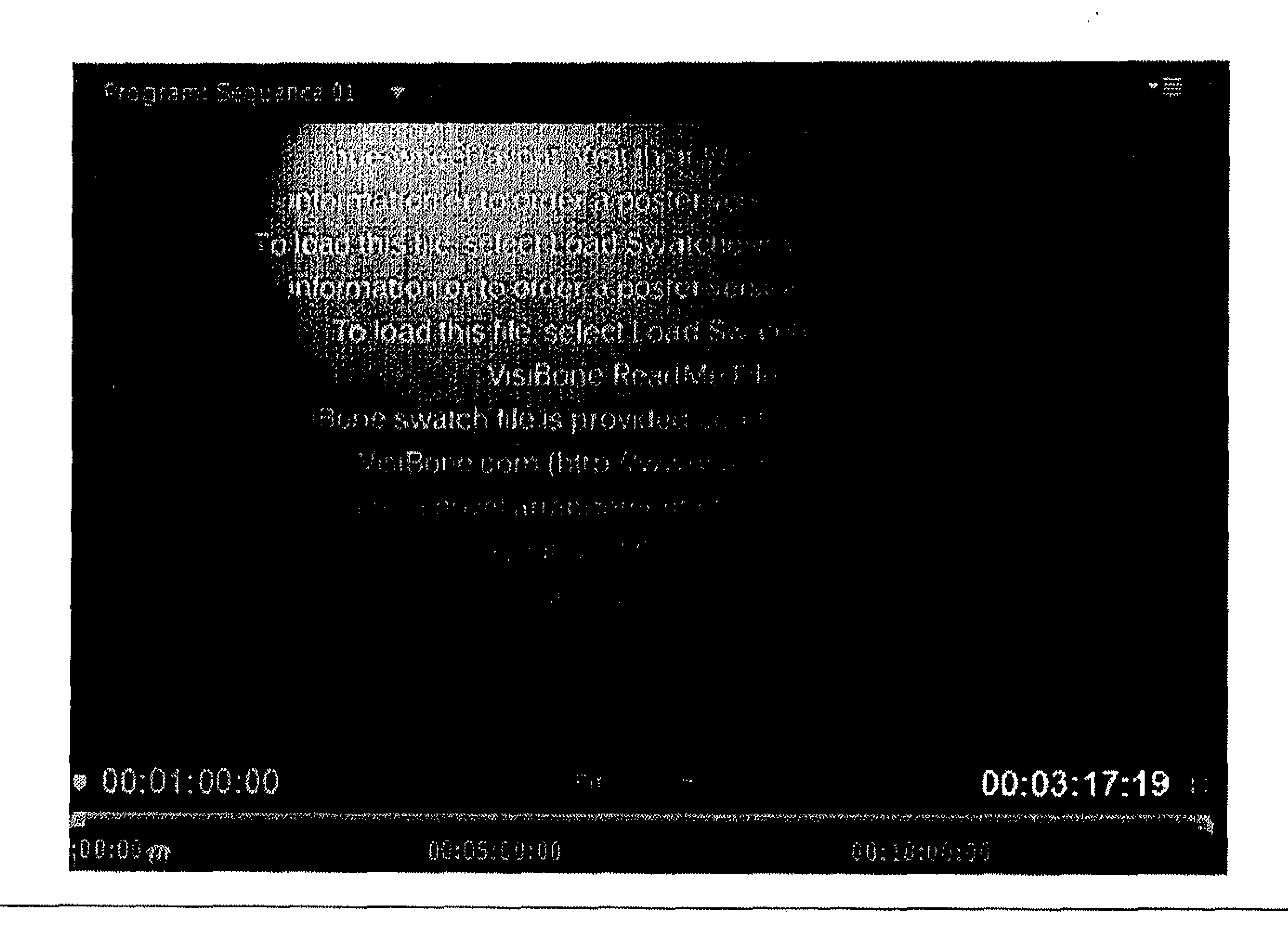


1- لاختيار شارة ثابتة من دون أي تحريك
2- لاختيار شارة متحركة وستكون الحركة الإفتراضية لها من الأسفل للأعلى أو العكس
3- لاختيار شارة أو نص متحرك للجهة اليسرى
4- لاختيار شارة أو نص متحرك للجهة اليمنى
5- عند تفعيل هذين الخيارين سيقوم البرمير أوتوماتيكياً بتعديل منطقة بداية ونهاية الشارة
6- طريقة وسرعة تداخل الشارة مع نهاية أو بداية المشهد التي سوف يتم عرضها به

- قم الآن بسحب الشارة التي قمت بصنعها ووضعها في الشريط الزمني المخصص لذلك وقم بتحديد المدة الزمني وذلك بالضغط والسحب على نهاية التراك ليبدو شكل الشريط الزمني كما في الشكل التالي :



ملاحظة : تستطيع وضع الشارة فوق ملف فيديو كما يحدث في البرامج التلفزيونية والإعلانات لتحصل على نتيجة كما في الشكل التالي :



Adobe
Premiere Pro CS6
Chapter 9

performance and render

إعدادات البرنامج وإظهار النتيجة النهائية للعمل

إخراج النتيجة النهائية Render

عند الإنتهاء من العمل في برنامج الأدوبي بريميير يجب عليك أن تقوم بأمرين مهمين وهما

- القيام باستعراض سريع للمشروع وتعديل الأخطاء.
- القيام بإخراج المشروع كملف فيديو جاهز للعرض .

قبل أن اتحدث عن كيفية إخراج المشهد وجب عليك أن تتعلم كيف تستعرض المشروع بالنتيجة النهائية قبل الإخراج ليعطيك الوقت الواقعي للعرض والتأثيرات بشكلها ووقتها الصحيح

- قم بالذهاب من شريط الأوامر إلى الآتي :

Sequence ليقوم البرنامج بإظهار القائمة التالية :

Project Clip Sequence Marker Title Window Help

Sequence Settings... (1)
Render Effects in Work Area Enter (2)
Render Entire Work Area (3)
Render Audio (4)
Delete Render Files
Delete Work Area Render Files
Razor at Current Time Indicator Ctrl+K
Lift ;
Extract '
Apply Video Transition Ctrl+D
Apply Audio Transition Ctrl+Shift+D
Apply Default Transitions to Selection
Normalize Master Track...
Zoom In =
Zoom Out -
Snap S
Add Tracks...
Delete Tracks...

1- خصائص التركيبة أو المشروع الذي تقوم بالعمل عليه فعند الضغط على هذا الخيار سيقوم البرنامج بإظهار النافذة التالية :

ووظيفة هذه النافذة التحكم بأهم الإعدادات التي قمت باختيارها عند فتح المشروع الذي تقوم بالعمل عليه

Render Effect in Work Area -2

عند الضغط على هذا الخيار سوف يقوم البرنامج بالتفعيل الواقعي للتأثيرات التي قمت بتطبيقها على الملفات وتثبيتها بمعنى آخر. وعند إنتهاء البرنامج من هذه العملية سيقوم البرنامج باستعراض الملفات التي قمت بصنعها والتعديل عليها بالإضافة للتأثيرات في الوقت الحقيقي أي إن وقت عرض المشهد لن يكون أبطأ من الوقت الواقعي الذي قمت أنت بتحديده . وهذه العملية تتطلب وقتا وتستطيع تفعيل هذه العملية بالضغط على enter من الكيبورد فقط.

Render Entire Work Area -3

عند الضغط على هذا الخيار سوف يقوم البرنامج بالتفعيل الواقعي لجيميع الملفات التي قمت بوضعها داخل المشروع الخاص بك من ملفات صوت وصورة ونصوصو وتأثيرات وهذه العملية سوف تأخذ وقتاً وحملاً أكبر على الجهاز.

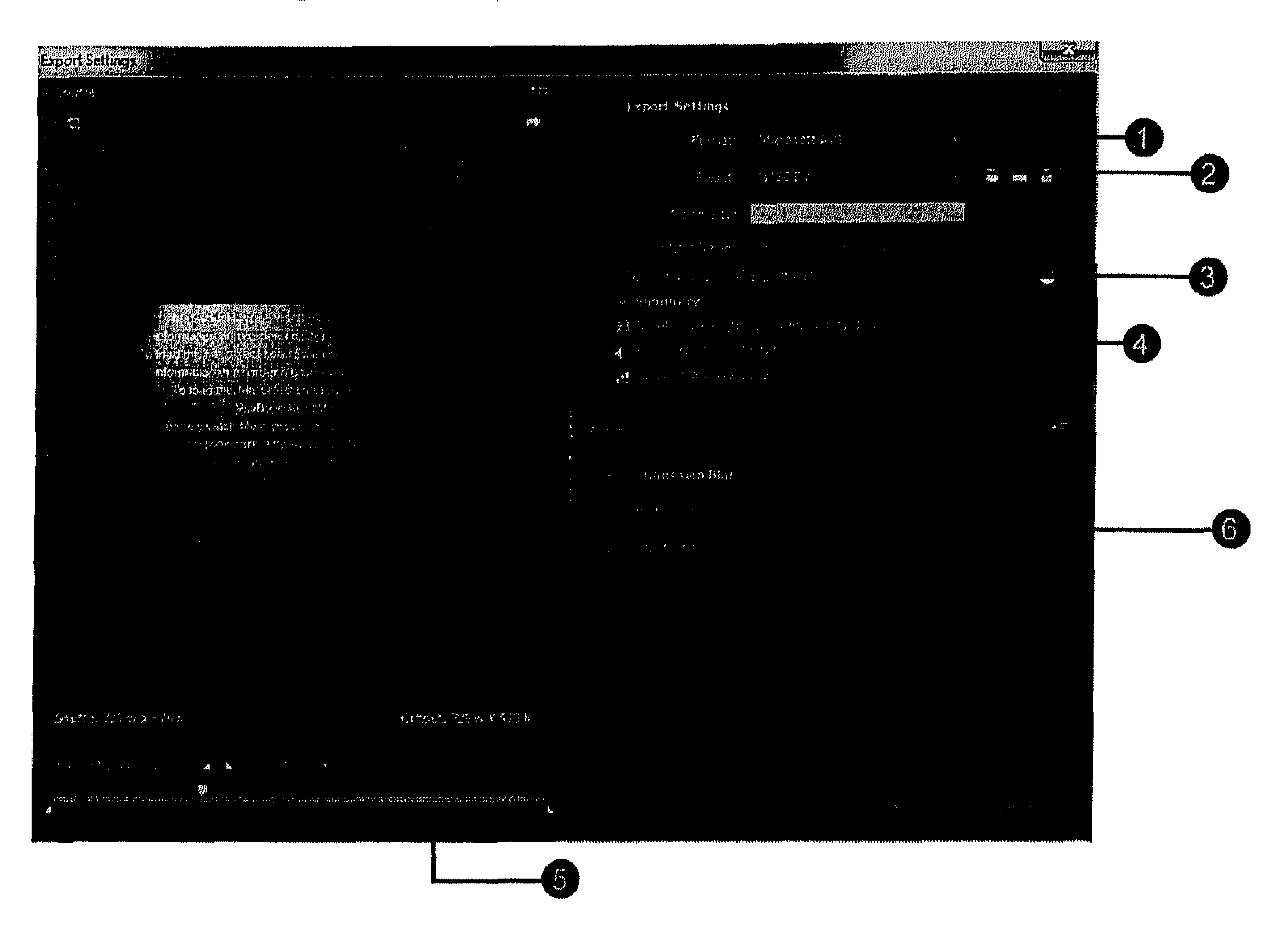
Render Audio -4

سيقوم البرنامج باستعراض الصوت بالإضافة للتأثيرات التي قمت باضافتها عليه بالسرعة الواقعية لعرض المشروع.

إخراج نتيجة العمل كملف فيديو جاهز للعرض

عند الإنتهاء من إستعراض المشروع والتأكد من عدم وجود أخطاء قم بالآتي

- من شريط الأوامر File > Export > Media ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية



1-إمتداد الفيديو الذي تريد إخراج ملف الفيديو عليه وتستطيع الإختيار مابين أهم هذه الإمتداد وهو AVI أو إمتداد MPEG أو أقوى إمتداد والذي يستخدم بكثرة حالياً وهو MPEG2 Blu -Ray وهنالك العديد من الصيغ ولكن هذه هي أهمها.

2- نوعية الملف الذي تريد إخراج الفيديو عليه وستختار عامةً ما بين خيارين NTSC أو PAL وأنا أفضل أن تقوم بالإخراج بالصيغة PAL وسأتحدث عن هذه النقطة لاحقاً.

3- سوف تتمكن من إخراج الصوت أو الفيديو كل على حدة ومن هذه الخيارات سوف تقرر ما الذي تريد أن تقوم بإخراجه.

4- سيقوم البرنامج بطباعة خصائص الملف الذي تقوم بالعمل عليه من حيث الحجم وطول وعرض الشاشة ونوعية الصوت وما إلى ذلك في هذه المساحة .

5- هذه المساحة مخصصة لاستعراض النتيجة النهائية للعمل في البرنامج وللتأكد مرة أخرى من عدم وجود أخطاء وهذه ليست الغاية الأساسية منها بل إنك تستطيع أيضا أن تحدد مكان أو زمن الإخراج فلو كان لديك مثلاً ملف فيديو مدته دقيقة وأردت أن تقوم بالإخراج من الثانية 25 وحتى الثانية 50 سوف تتمكن من ذلك من خلال تحديد نقطة بداية ونهاية على الشريط الصغير أسفل هذه القائمة والذي يبدو كما في الشكل التالي :



6- هذه القائمة تحتوي الكثير من الإعدادات وهي بالترتيب كالآتي :

- fILTER

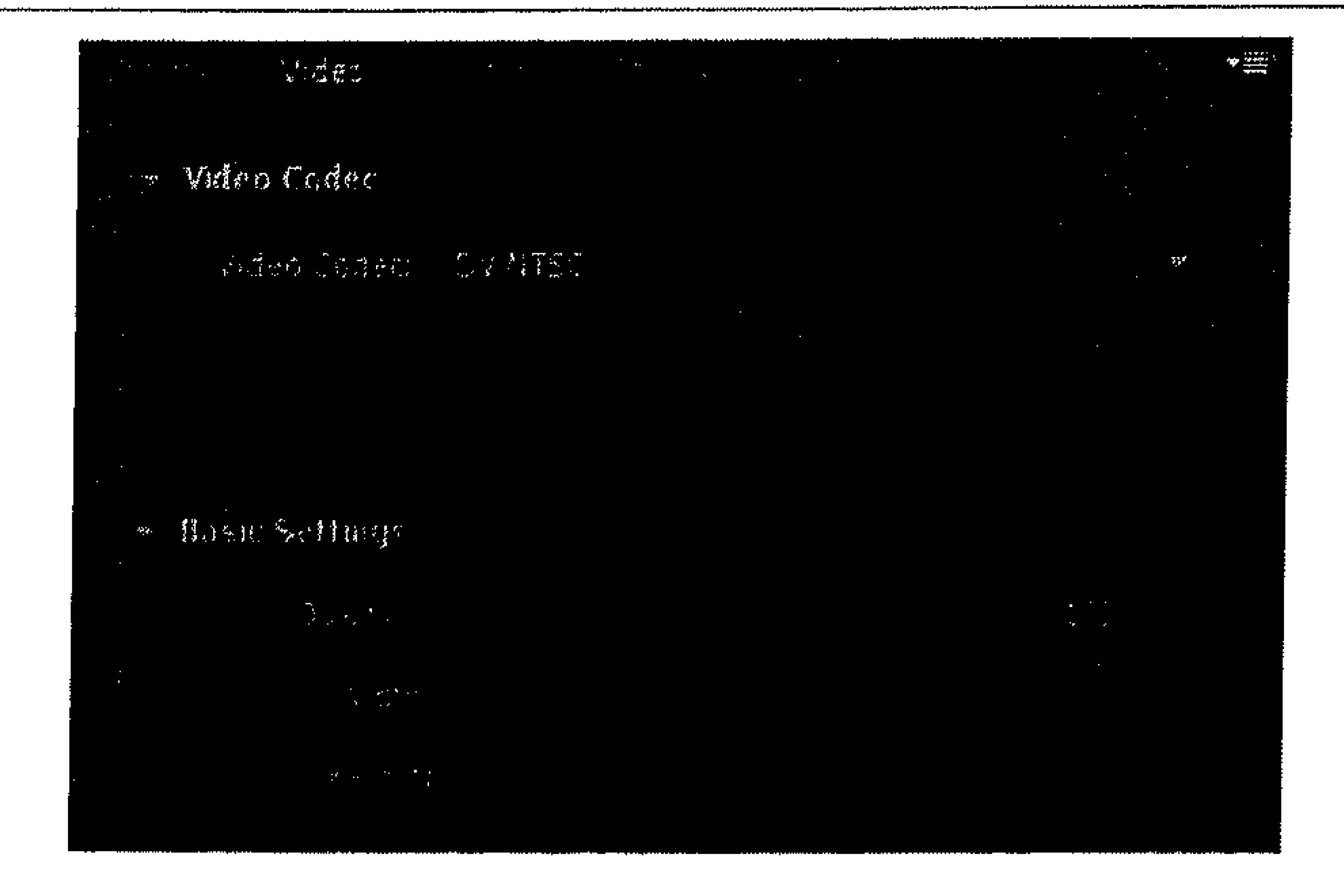
سوف تتمكن من خلال هذه الخاصية من إضافة تأثير Gaussian Blur على ملف الفيديو الذي تقوم بالعمل عليه وذلك بدرجات بسيطة ليعطي واقعية أكثر للمشهد وعند الضغط على هذا الخيار سوف تظهر لديك النافذة التالية :



تستطيع من القيمة الرقمية زيادة أو التقليل من قوة هذا التأثير ومن الخيار الآخر سوف تقوم بتحديد إتجاه هذا التأثير

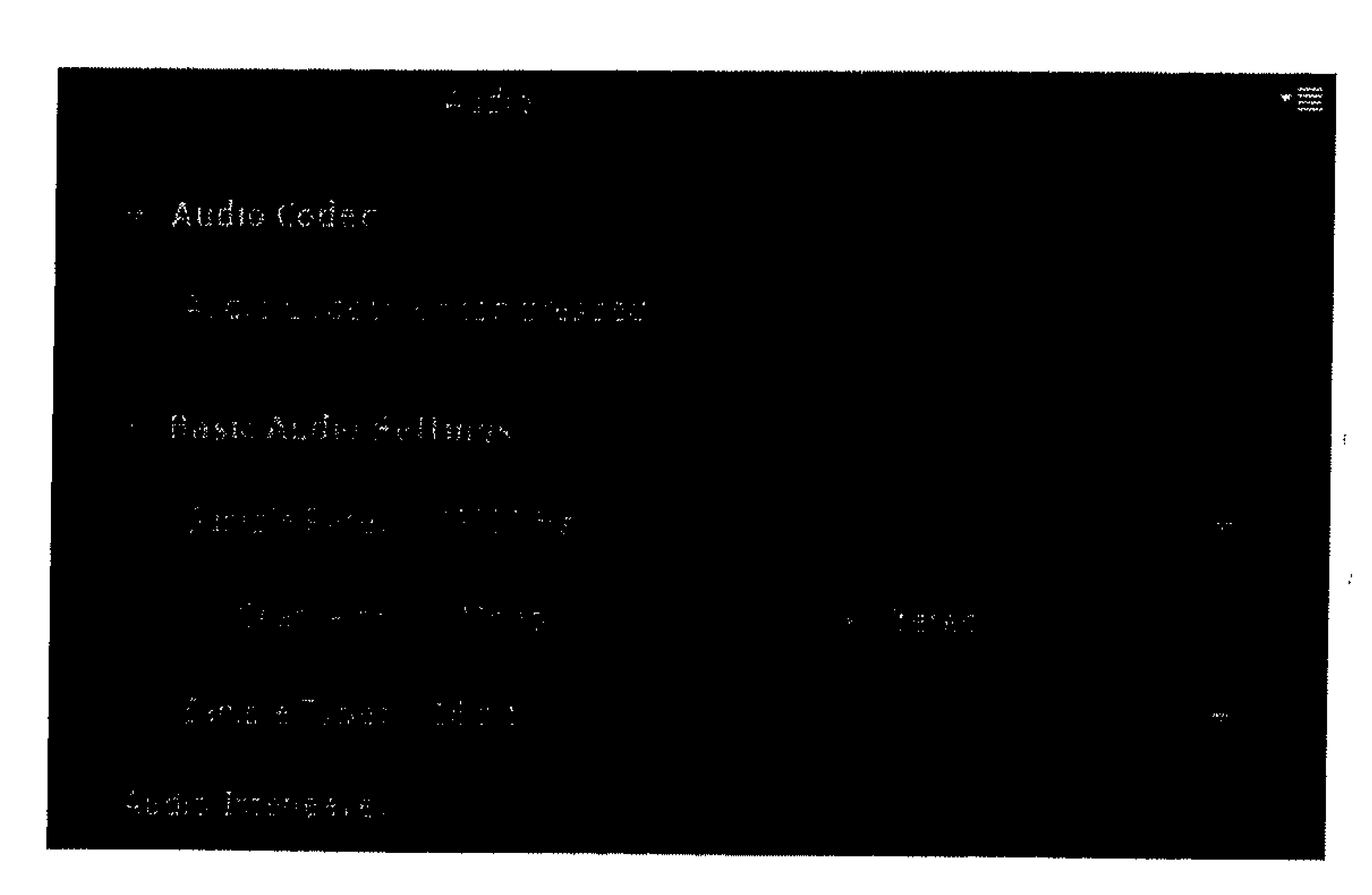
- Video

من هذا الخيار سوف تتمكن من تحديد جودة Quality للفيديو حسب الغاية منه فالفيديو المراد عرضه عن طريق الإنترنت لن تكون جودته كالملف المراد عرضه عشاشات التلفزيون والقنوات الفضائية. وإليك إعدادات هذا الخيار :

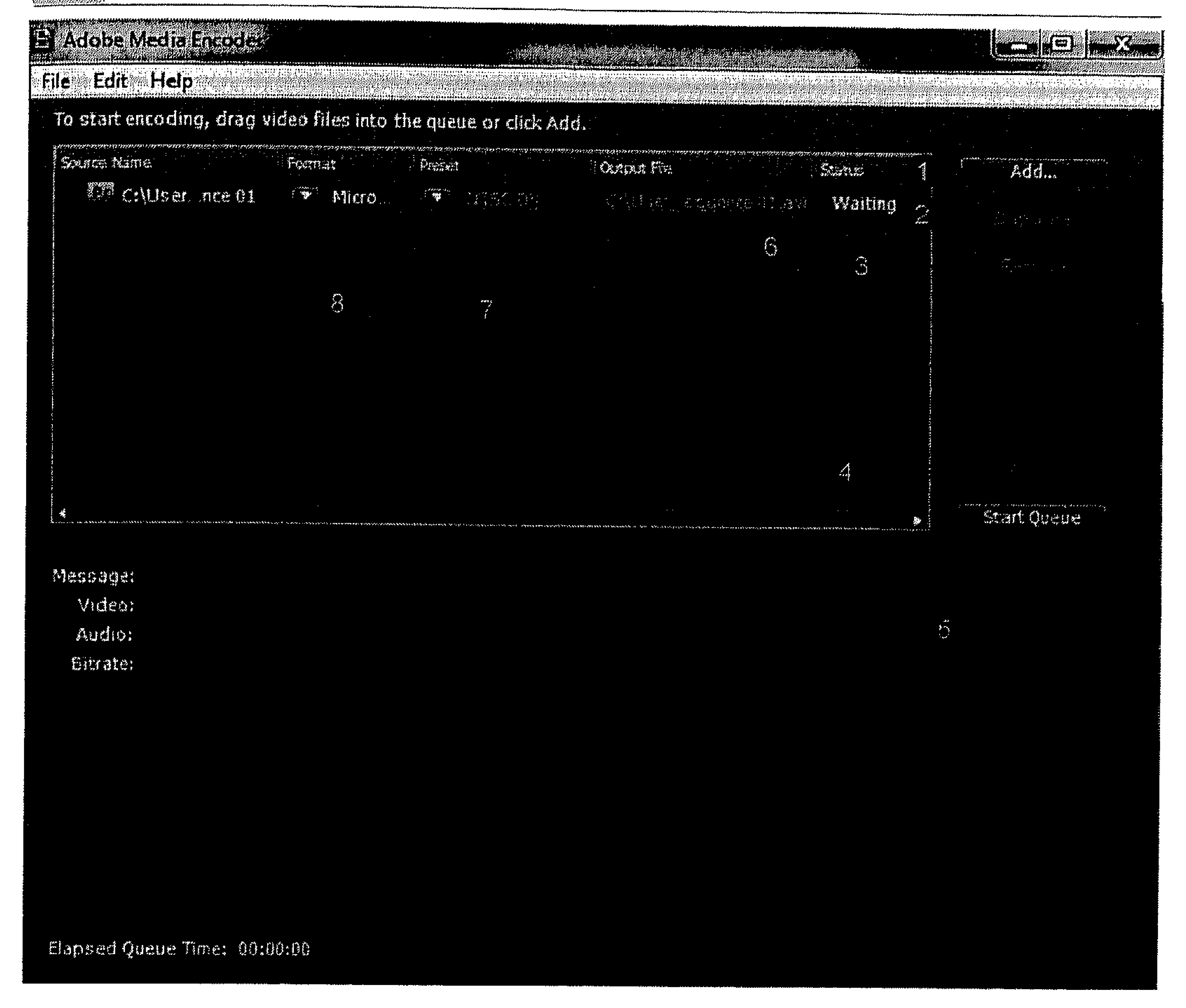


Audio -

سوف تتمكن من تعديل عدة خصائص للملفات الصوتية المرافقة لمشروعك ومن أهم هذه الخصائص وجود قناة واحده صوتية أو قناتان وكم هي ترددات الصوت في هذا المشروع وغيرها من الإعدادات.



- بعد الإنتهاء من هذه الخطوة والضغط على ok سيقوم البرنامج بفتح برنامج Adobe Media Encoder ووظيفة هذا البرنامج القيام بعملية إخراج ملفات الفيديو بعد الإنتهاء من تحريرها في برنامج البريمير . وميزة هذا البرنامج بأنك تستطيع إخراج عدة ملفات من أكثر من مشروع وسيتكفل البرنامج بالقيام بإخراج هذه الملفات على الترتيب وسيبدو عند تشغيله كالتالي :



1- Add لإضافة ملفات بريمير أو ملفات فيديو ليقوم البرنامج بإخراجها بالإعدادات التي ستقوم بالتعديل عليها

2- Dublicate لتكرار ملف مرة أخرى في النافذة التي على اليسار لتستطيع إخراجها بامتداد وإعدادات أخرى

3- Remove لحذف ملف من الملفات المراد عمل Render لها

4- Pause لإيقاف الإخراج أو إيقاف عملية Render

5- Start Queue لبدء عملية Render

6- قم بالضغط فوق هذه المنطقة لتتمكن من اختيار مكان حفظ الملف الناتج عن عملية render

7- عند الضغط فوق هذه المنطقة سوف تتمكن من تعديل إعدادات الملفات الصوتية ولكن عندما تريد أن يعطيك البرنامج خيارات معدة مسبقاً للملفات الصوت قم بالضغط على السهم الصغير بجانب هذا الخيار.

8- عند الضغط فوق هذه المنطقة سيقوم البرنامج بإعطائك عدة خيارات لامتداد الفيديو الذي تريد إخراج الفيديو عليه .

ملاحظة : عند بدء عملية Render سيقوم البرنامج بإظهار شاشة مصغرة تقوم باستعراض النتيجة النهائية لحظة بلحظة كما في الشكل التالي :



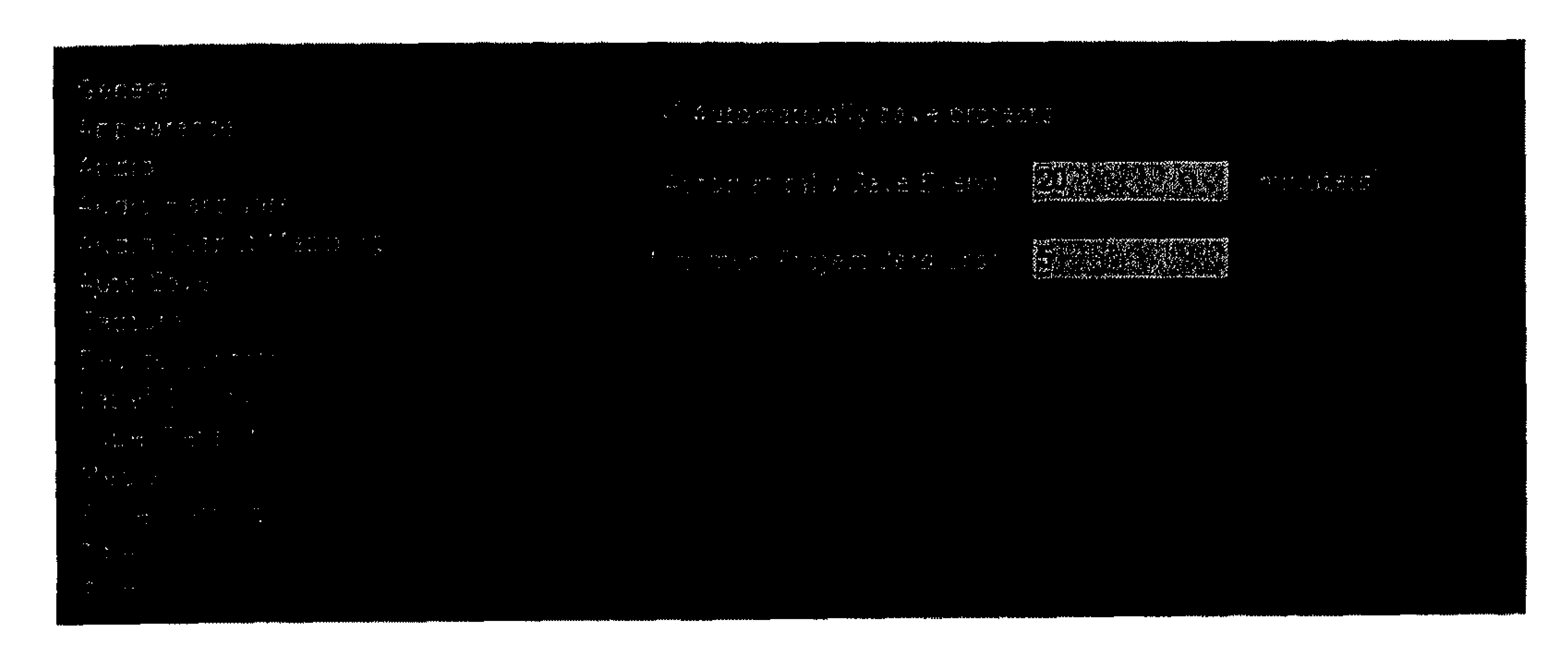
إعدادات مهمة عند العمل بالبرنامج Preferences panel

نحن نعلم بأنه عند العمل بأية من البرامج الخاصة بالتصميم أو المونتاج يجب عليك أن تقوم بحفظ العمل على جهازك الكمبيوتر بين فترات زمنية كي لا تخسر كل شئ قمت بصنعه في حالات تعطل الجهاز أو انقطاع الكهرباء مثلاً . من هنا قام منتجو برنامج البريمير بإضافة ميزة للبرنامج وهي الحفظ التلقائي Auto Save والتي سوف تقوم بالعمل على البرنامج بشكل مستمر وسيقوم البرنامج تلقائياً بحفظ الملف الذي تقوم بالعمل عليه بمدة زمنية من تحديدك.

وتستطيع تحديد المدة الزمنية للحفظ التلقائي كما يلي :

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم بالذهاب إلى

Edit > Prefrences > Auto Save ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية



سوف تتمكن من تفعيل هذه الخاصية من Automatically save project وسوف تتمكن أيضاً من تحديد الفترة الزمنية للحفظ التلقائي من Automatically Save Every وتستطيع وضع الوقت بالدقائق

التحكم بلون واجهة العمل في البريمير

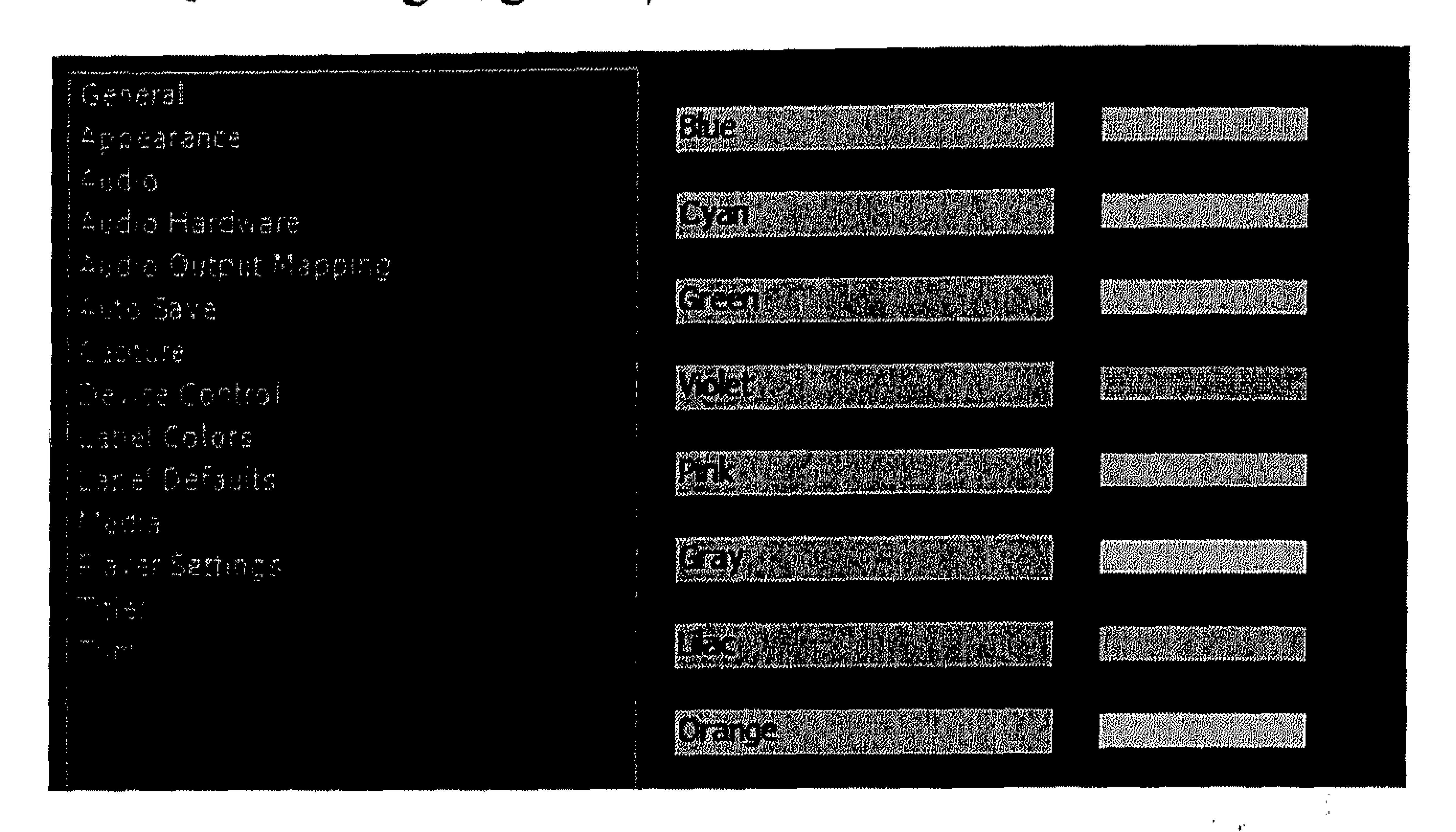
- من الناحية اليسرى في القائمة التي تم شرحها سابقاً قم بالضغط على Appearance للتحكم باللون العام لواجهة العمل في البرنامج فبعض المستخدمين يفضلونها بلون فاتح والبعض يفضل العكس كما في الشكل التالي :

التحكم بالألوان الرمزية الخاصة بالملفات

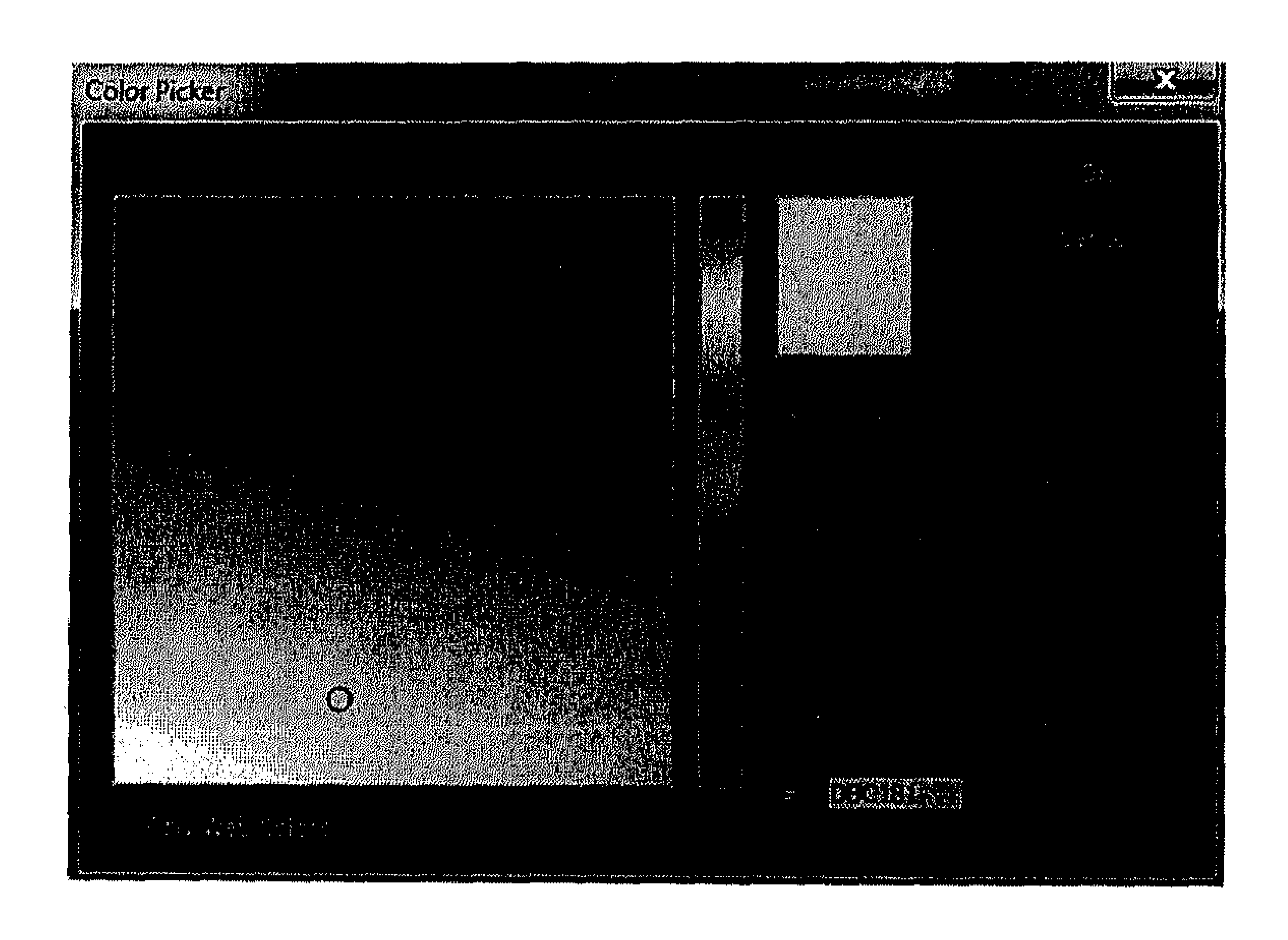
كما تحدثنا سابقاً فإن البرنامج عند إضافة أي ملف لنافذة المشروع سيقوم بوضع لون رمزي للملفات الصوت ولون رمزي للملفات الفيديو لتتمكن من اختيار الملف الذي تريد بكل سرعة وسهولة . وسوف تتمكن من خلال هذه الخاصية بتغيير هذه الألوان عند الحاجة وذلك كالآتي :

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم بالذهاب إلى

Edit > Prefrences >Label Colorsليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية



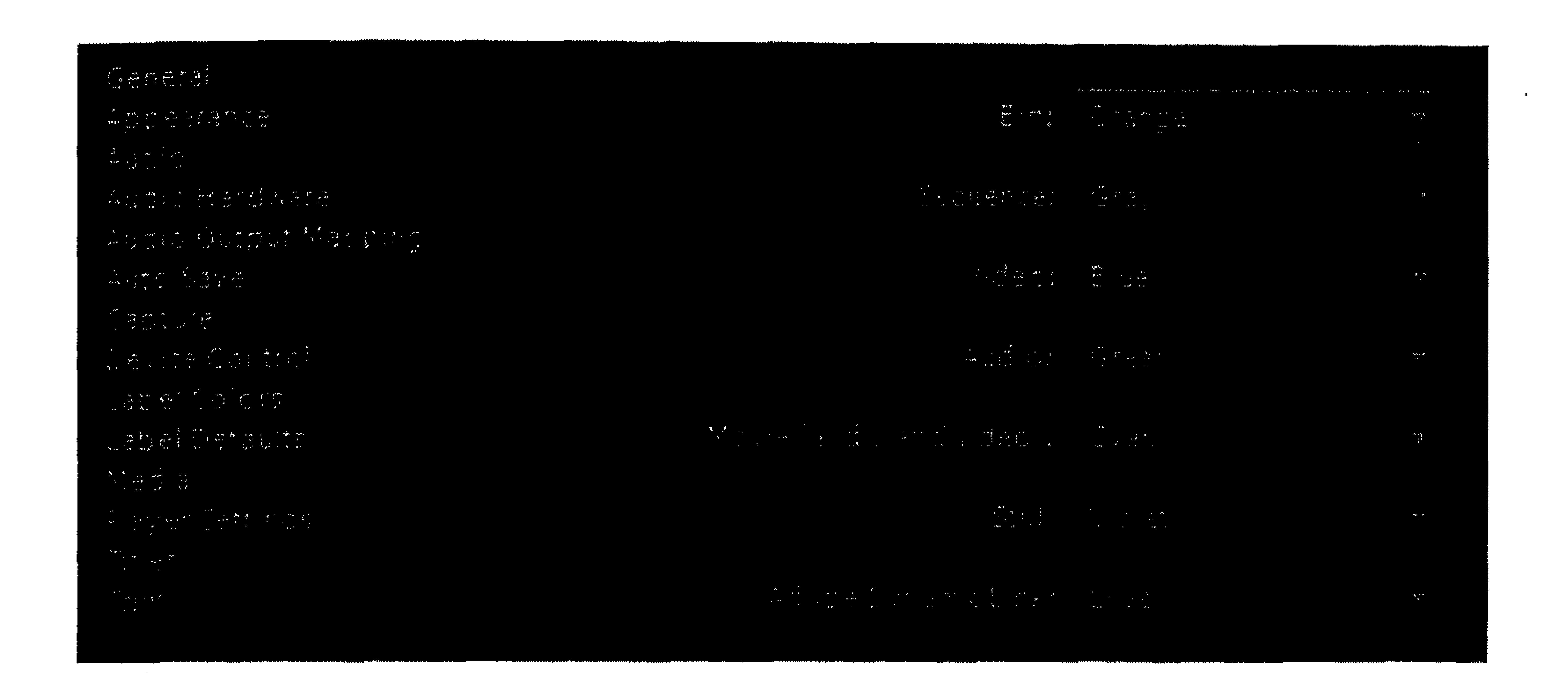
عند الضغط على أي من مربعات الألوان تستطيع اختيار اللون الذي تريد من نافذة اختيار الألوان والتي ستبدو كالشكل الآتي :



وسوف تتمكن من نافذة إعدادات البرنامج Prefrences أيضاً من اختيار لون محدد للملفات الفيديو ولون محدد للصور لما في ذلك من سرعة البحث عن أي ملف تريد وذلك كالتالي :

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم بالذهاب إلى

Edit > Prefrences >Label Default ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية



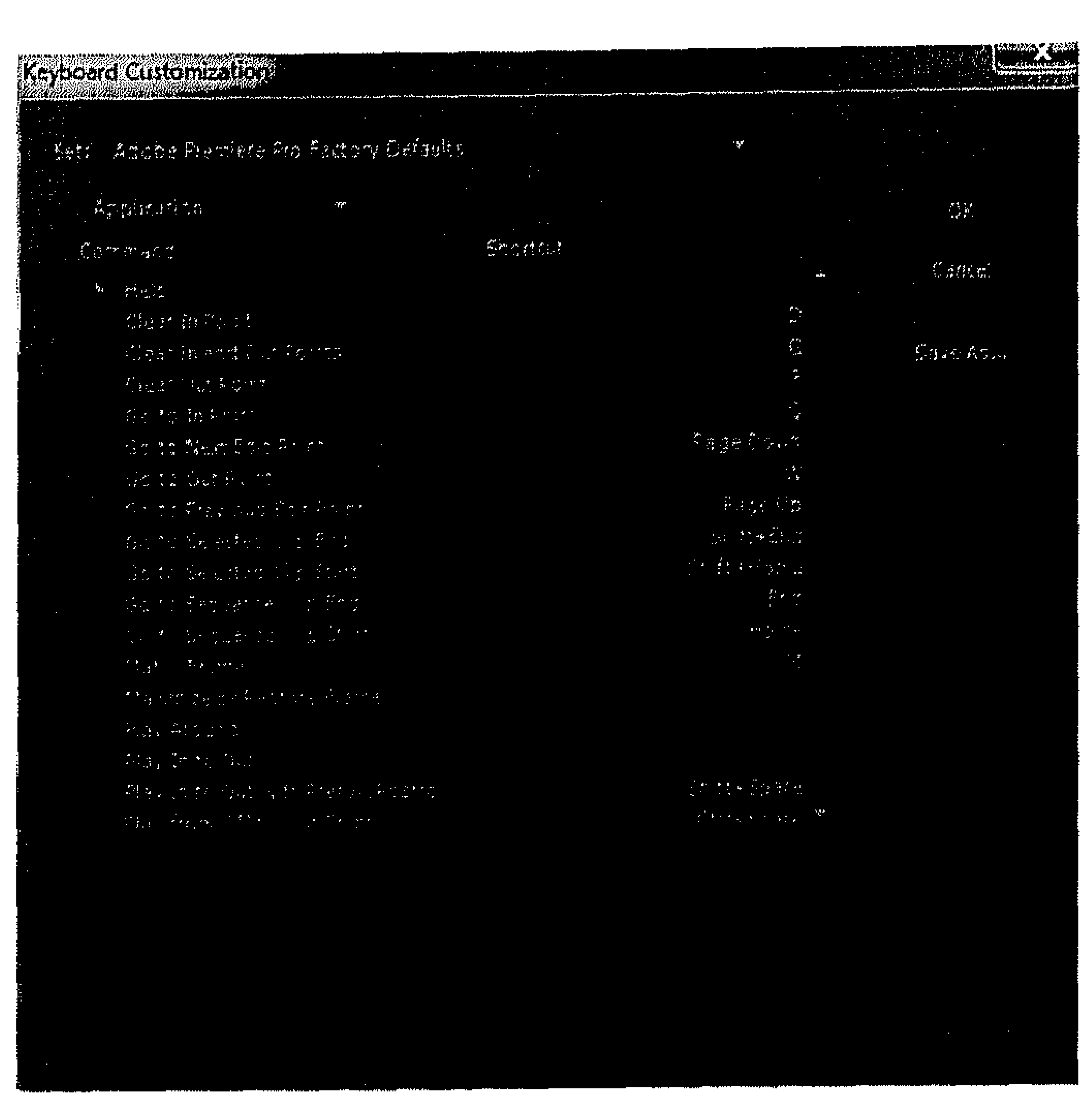
وسوف تتمكن من خلال هذه النافذة من إختيار الألوان الرمزية للملفات التي سوف تقوم بالعمل عليها .

إعدادات إختصارات البرنامج Keyboard Customization

الإختصارات وجدت لتقوم بتسهيل عملية التحرير في البرنامج ولأداء وظائف كبيرة بوقت بسيط فحاول أن تتعلم على استخدامها والتحكم بالبرنامج من خلالها ليصبح العمل والتحرير بالبريمير سهلاً وسلساً .وسوف تتمكن من خلال القائمة التي سوف أقوم بشرحها من تغيير إختصارات البرنامج بحيث تناسب طريقة عملك وذلك كالتالي :

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم بالذهاب إلى

Edit > Keyboard Customization ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية



لاحظ بأن البرنامج قد قام بإعطائك إختصارات العمل بالبرنامج وبجانبها شرح مبسط لهذا الإختصار وسوف تتمكن بالضغط على الإختصار ومن أسفل هذه القائمة قم بالضغط على Clear ليقوم البرنامج بحذف هذا الإختصار لتستطيع تبديل هذا الإختصار وذلك بالضغط فوق إسم الإختصار الذي قمت بحذفه ومن ثم الضغط على الإختصار ومن ثم حفظه لتستطيع استخدامه في أي وقت عند العمل بالبرنامج

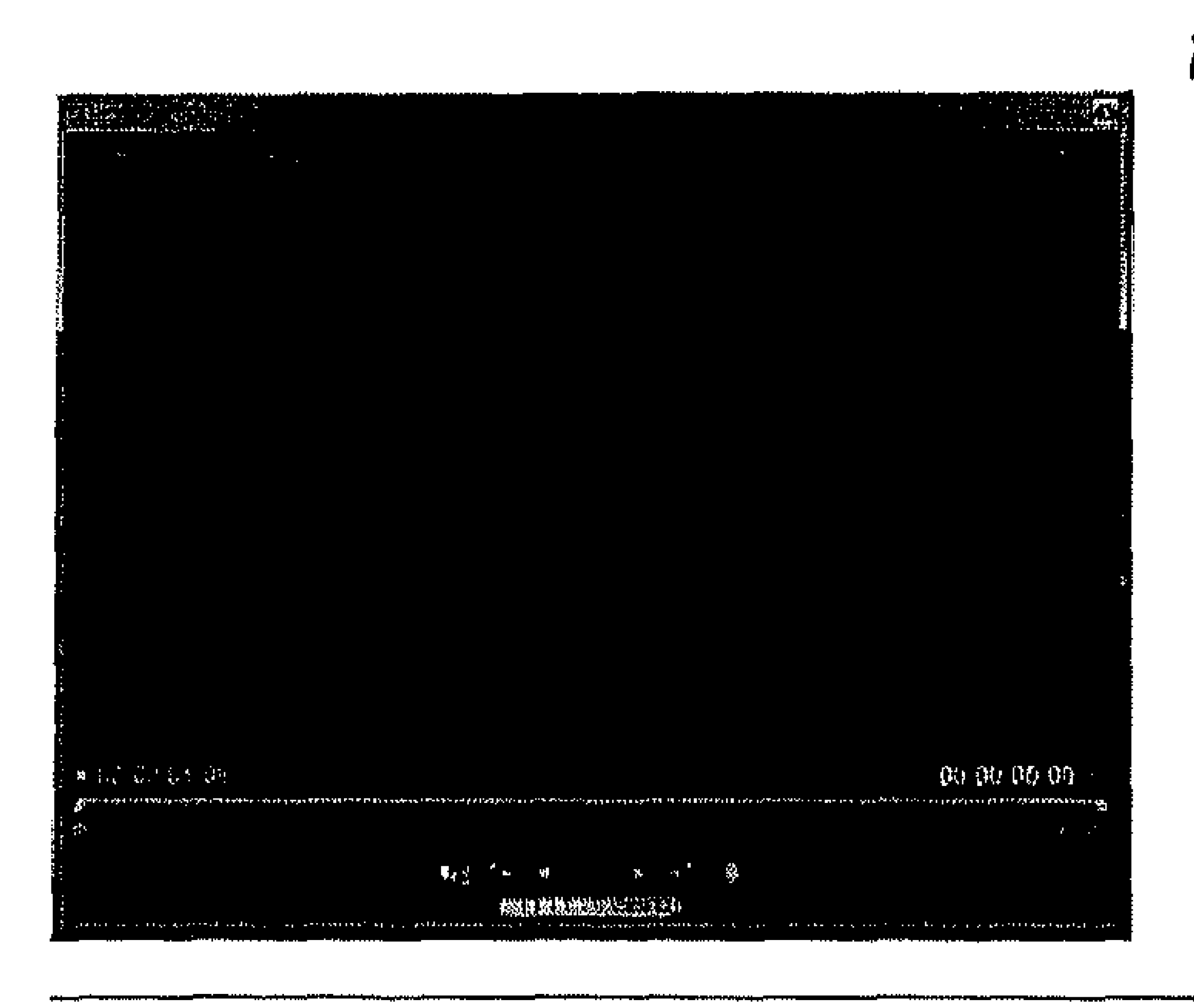
ملاحظة مهمة :

عند العمل ببرامج التحرير سوف ترى المحررين المحترفين يقومون بالعمل على شاشتين الأولى للتعديل والتحرير والشاشة الثانية تستخدم لرؤية النتيجة النهائية للعمل بعرضه كاملاً على شاشة الجهاز الذي تقوم بالعمل عليه وتستطيع إظهار هذه النافذة لإظهارها على شاشة أخرى والتحكم بحجمها كالآتي :

- بالذهاب إلى شريط الأوامر قم بالذهاب إلى

Window > Reference Monitor ليقوم البرنامج بفتح النافذة التالية

ولاحظ بأن البرنامج قد قام بوضع هذه النافذة بإعدادات بسيطة لكي تكون عملية التحرير الأساسية على نافذة البرنامج



أسئلة مهمة تتعلق بالعمل بالبرنامج

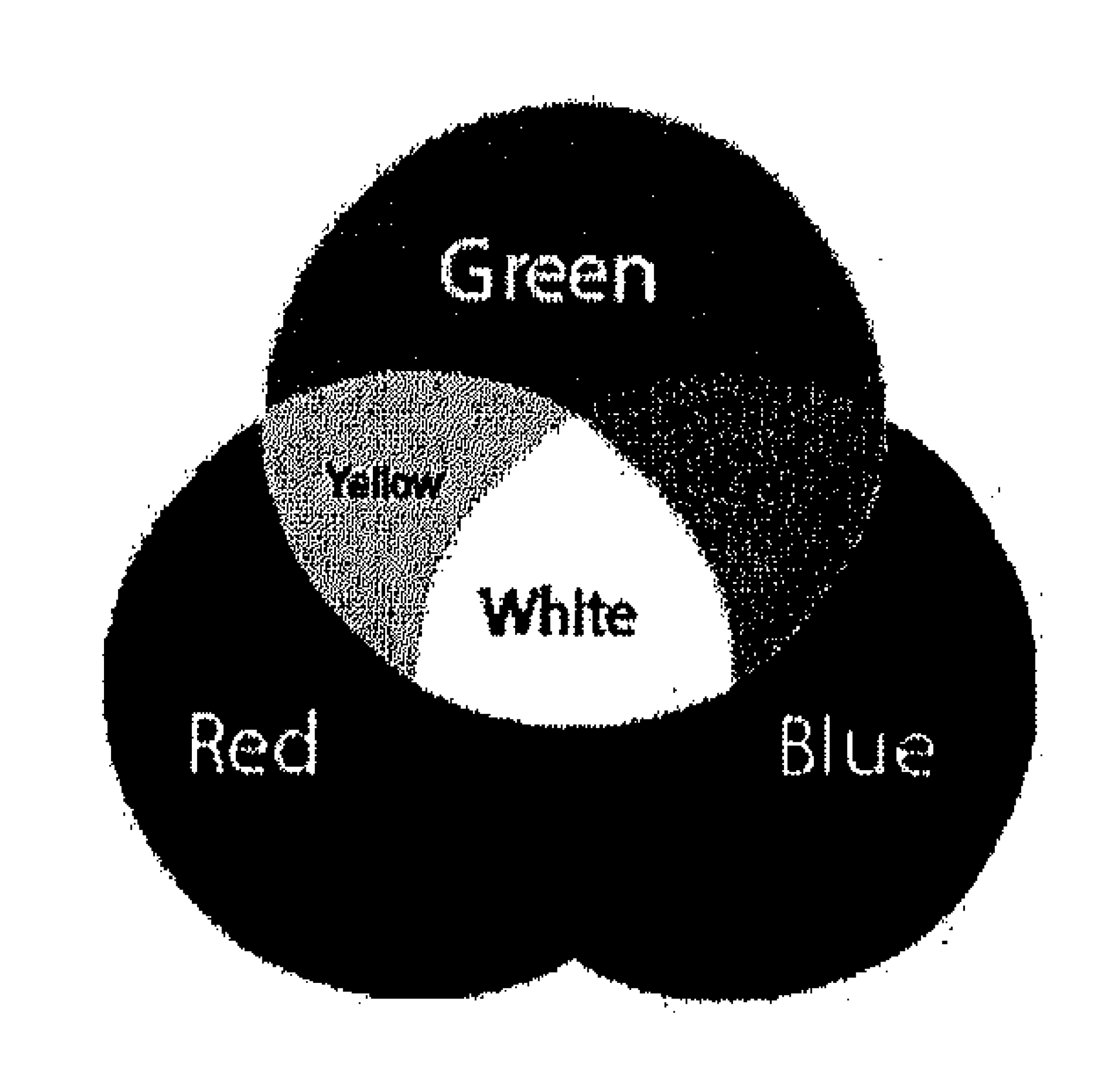
لماذا عند القيام بعملية Capture يتم وصل جهاز التسجيل بالكمبيوتر من خلال وصلة صورة ووصلتين للصوت ؟

الجواب : وذلك لأنه في الكاميرات الحديثة يتم تسجيل الصوت على قناتين منفصلتين الأولى منهم سوف تقوم بالتركيز على مستوى معين أو ما يسجل بالمايك أما الصوت الآخر هو الصوت العام ذا المستوى المنخفض ومن خصائص تلك الكاميرات أن تقوم بتسجيل كل صوت منفصل عن الصوت الآخر

ما الفرق بين نظام RGB ونظام CMYK

عند التعامل مع برنامج البريمير فإنك سوف تتعامل دائماً مع نظام RGB للألوان وهذا السؤال مهم لمن يعمل على برامج التصميم المطبعي كبرنامج Adobe photoshop أو برنامج Adobe Illustrator والفرق بينهما كالآتي :

RGB هو نظام ضوئي مكون من ثلاثة ألوان Red , Green , Blue ينتج عن خلطها معا لون الضوء الأبيض وتكون الألوان بهذا النظام ساطعة جداً وذلك لأن مصدرها هو قنوات إضاءة وليست قنوات حبر تابعة لماكنة طباعة معينة فعند رؤية التصاميم على شاشة الكمبيوتر أو شاشات الأجهزة الحديثة كالهواتف الذكية لإن الإضاءة تكون منبعثة من الشاشة فلايحدث امتصاص للإضاءة من قبل هذه الأشكال فتبدو ألوانها مشعة وساطعة . ويستخدم هذا النظام لأي تصميم سوف يعرض على شاشات الكمبيوتر كصفحات الإنترنت أو العروض التقديمية أو العمل بالبريمير والأفتر إفيكت





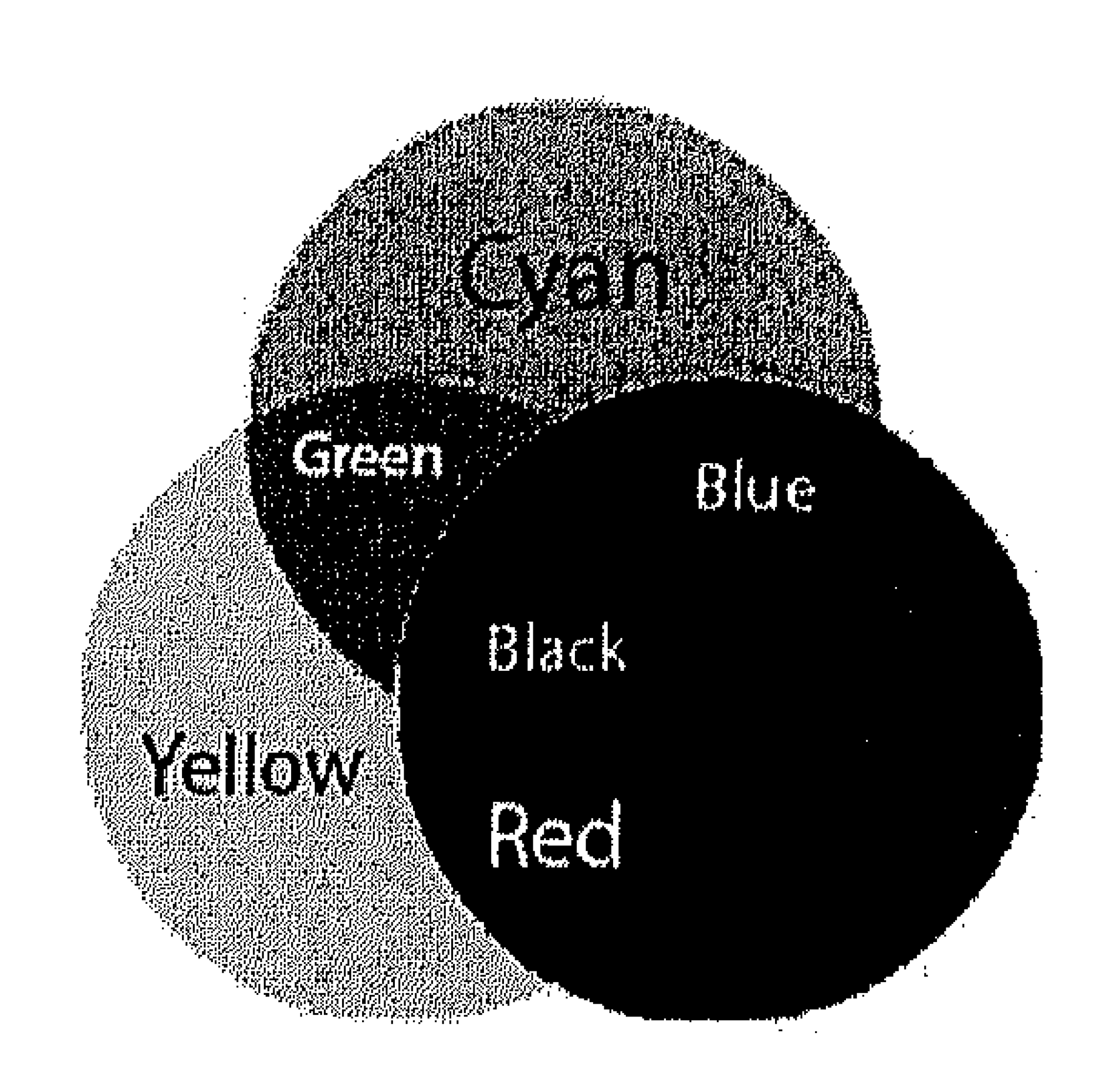
RGB
Additive color
Red Green Blue

CMYK فهو نظام مكون من ثلاث ألوان ينتج عن خلطها معاً اللون الأسود ويعتبر هذا النظام نظام الأربعة ألوان Cyan ,Magenta ,Yellow,Black ومصدر هذه القنوات هو الحبر أي إنه عند الطباعة يتم الخلط ما بين هذه الألوان يتم الحصول على أي لون تريده عند

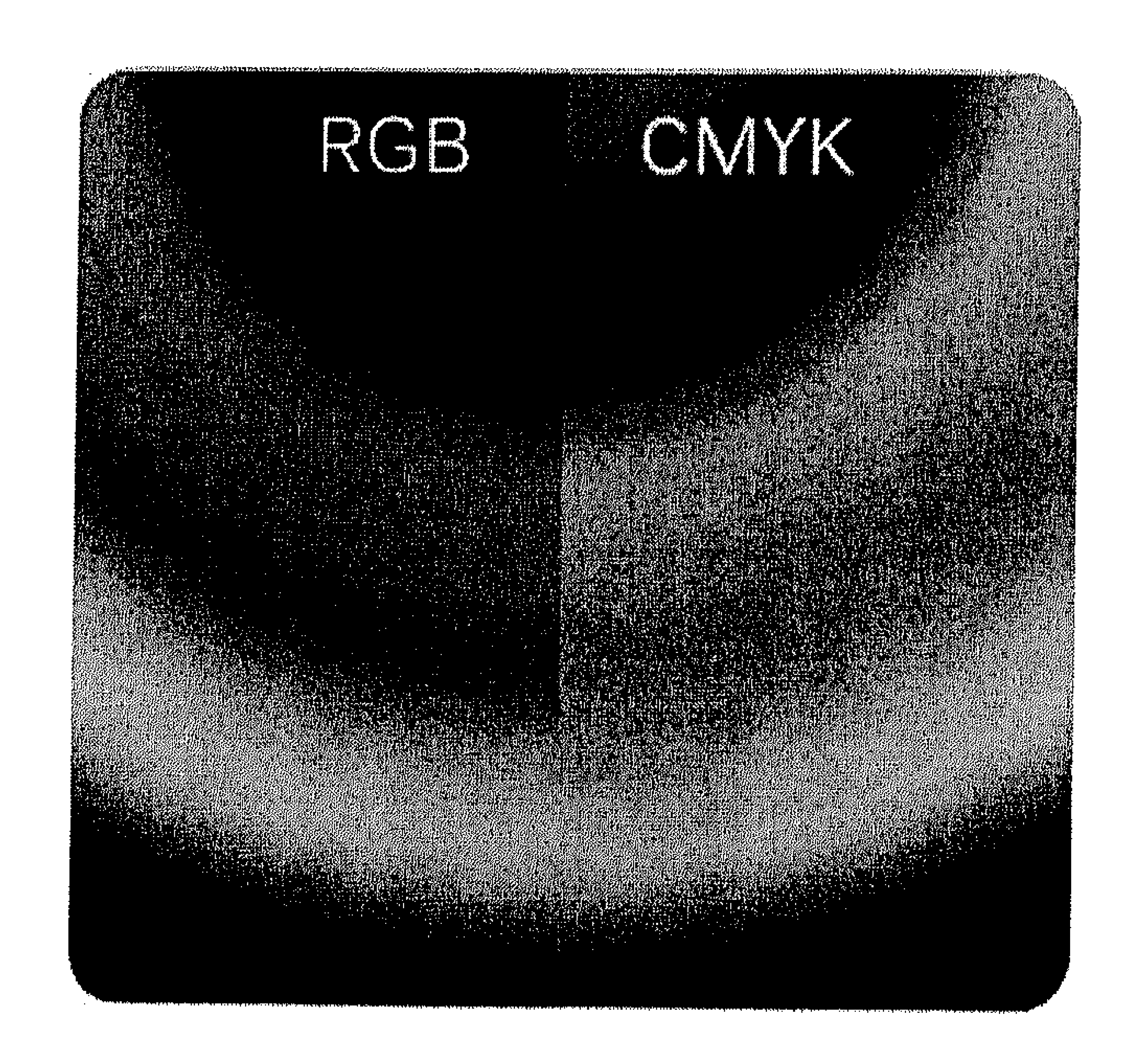
التصميم ولكن ألوان هذا النظام سوف تبدو باهتة نوعاً ما ليست كالنظام السابق وذلك يعود لأن الألوان هنا مصدرها الحبر وليست قنوات ضوئية والسبب الآخر في أن المطبوعات الناتجة عن العمل بهذا النظام تقوم بامتصاص جزء من الضوء لتستطيع العين البشرية رؤيتها







لاحظ الصورة التالية وانظر الفرق ما بين سطوع ألوان نظام RGB ونظام الألوان CMYK

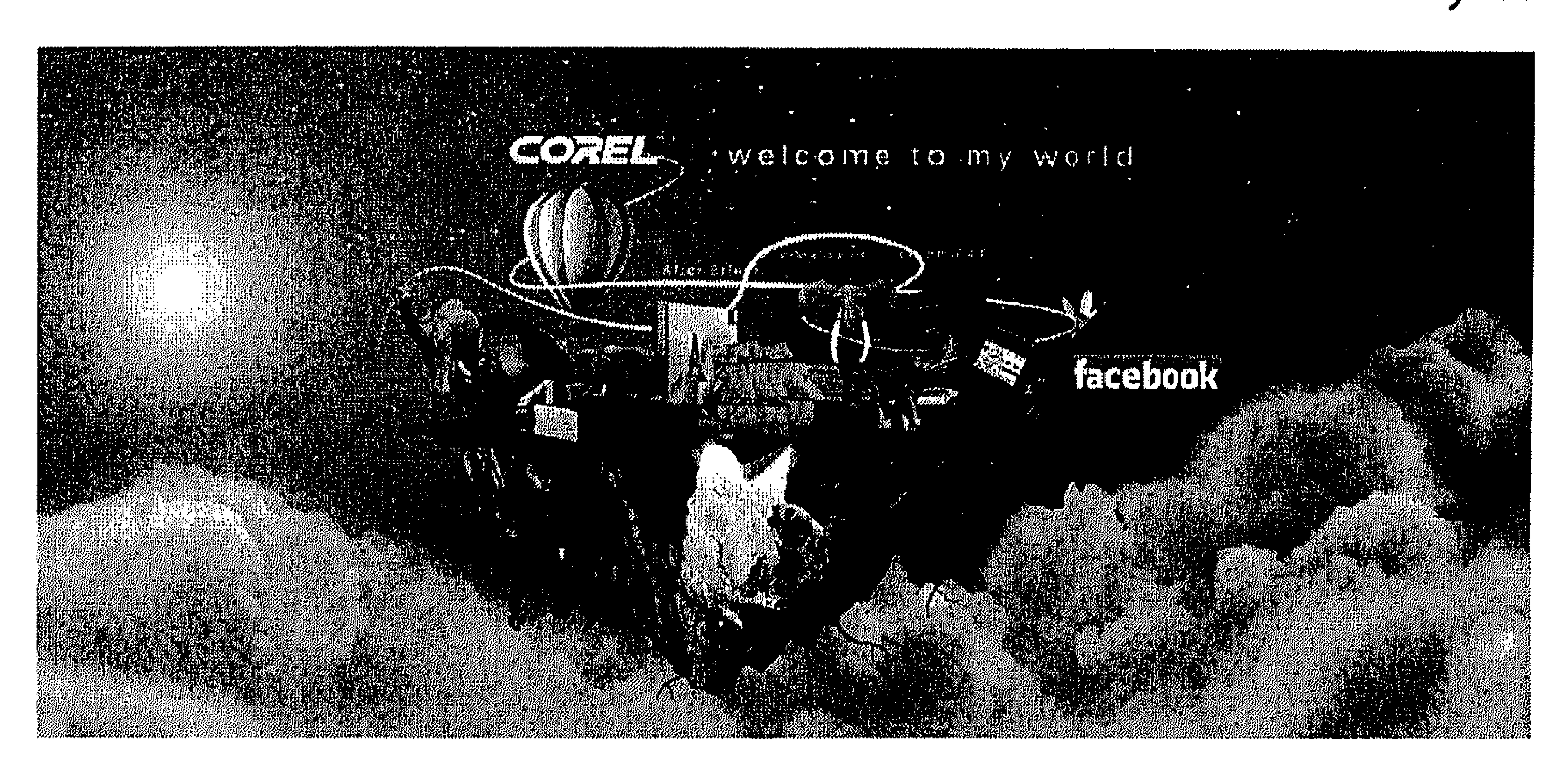


عند العمل بالأفتر إفيكت قمنا باستيراد ملف طبقات Layers من الفوتوشوب هل تستطيع القيام بذلك في برنامج البريمير ؟

الجواب : نعم سوف تتمكن من ذلك ولأن البريمير برنامج من شركة Adobe المنتجة أيضاً لبرنامج الفوتوشوب فسوف تكون هذه البرامج متكاملة مع بعضها البعض . وبرنامج البريمير يحتوي على خصائص ومتغيرات خاصة بالملفات التي تقوم بالعمل عليها كالحجم والشفافية وتستطيع تسجيل أي من التغييرات التي تطرأ على هذه الخصائص .

تطبيق عملي :

- باستخدام برنامج Adobe Photoshop قم بعمل تصميم مكون من عدة طبقات Layers

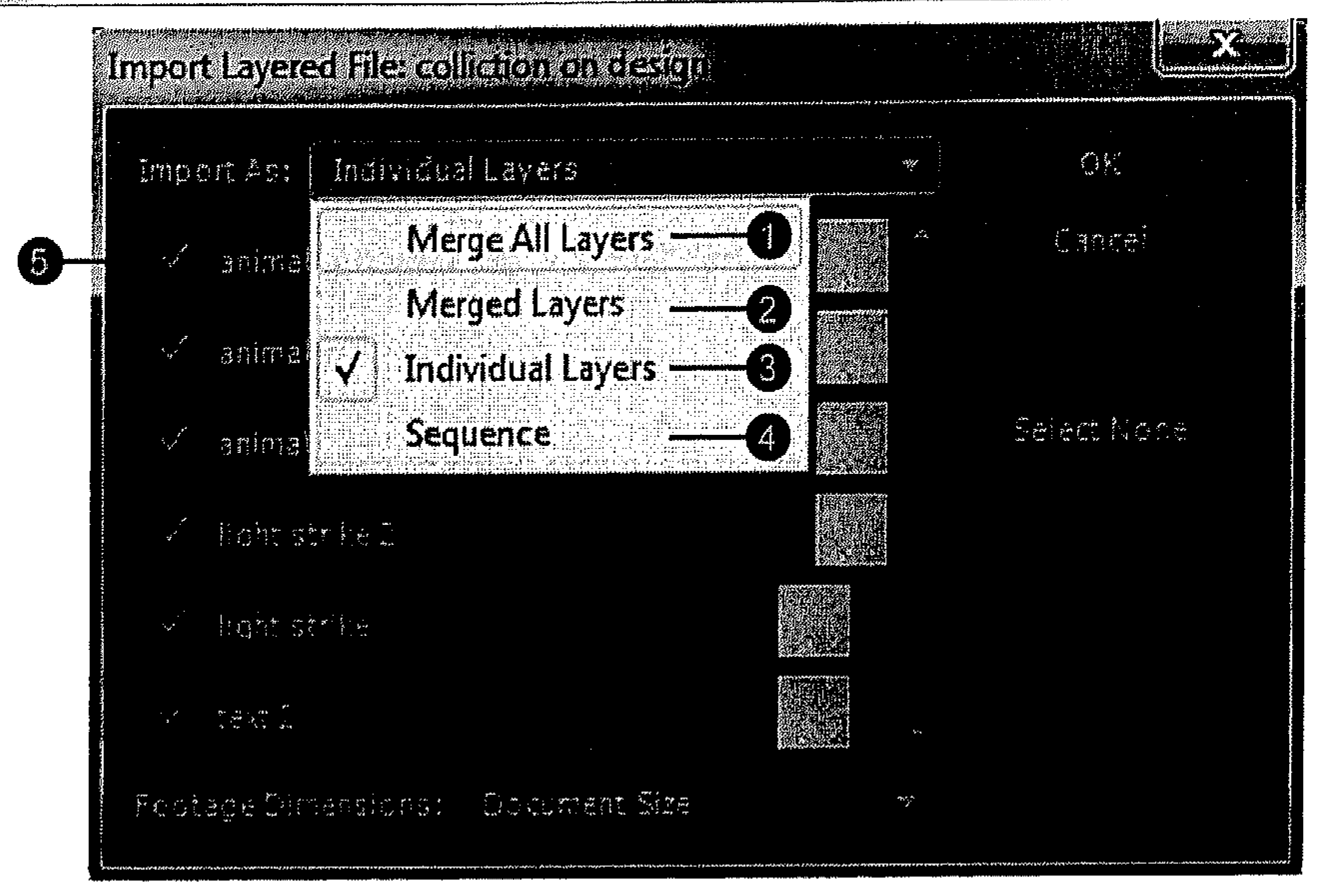


- إحفظ هذا الملف على جهازك الكمبيوتر بصيغة Psd والتي سوف تظهر لك أيقونة المشروع كما في الشكل التالي



- قم بفتح برنامج البرمبير والذهاب لشريط الأوامر وقم باختيار الآتي :

File > Import ثم قم باختيار الملف الذي قمت بصنعه بالفوتوشوب ليقوم البريمير بفتح النافذة التالية :



Merge All Layer -1

سيقوم البرنامج عند اختياره بدمج جميع الطبقات مع بعضها البعض وسيعطيك البرنامج صورة قد تم الدمج فيها لجميع الطبقات.

Merge Layer -2

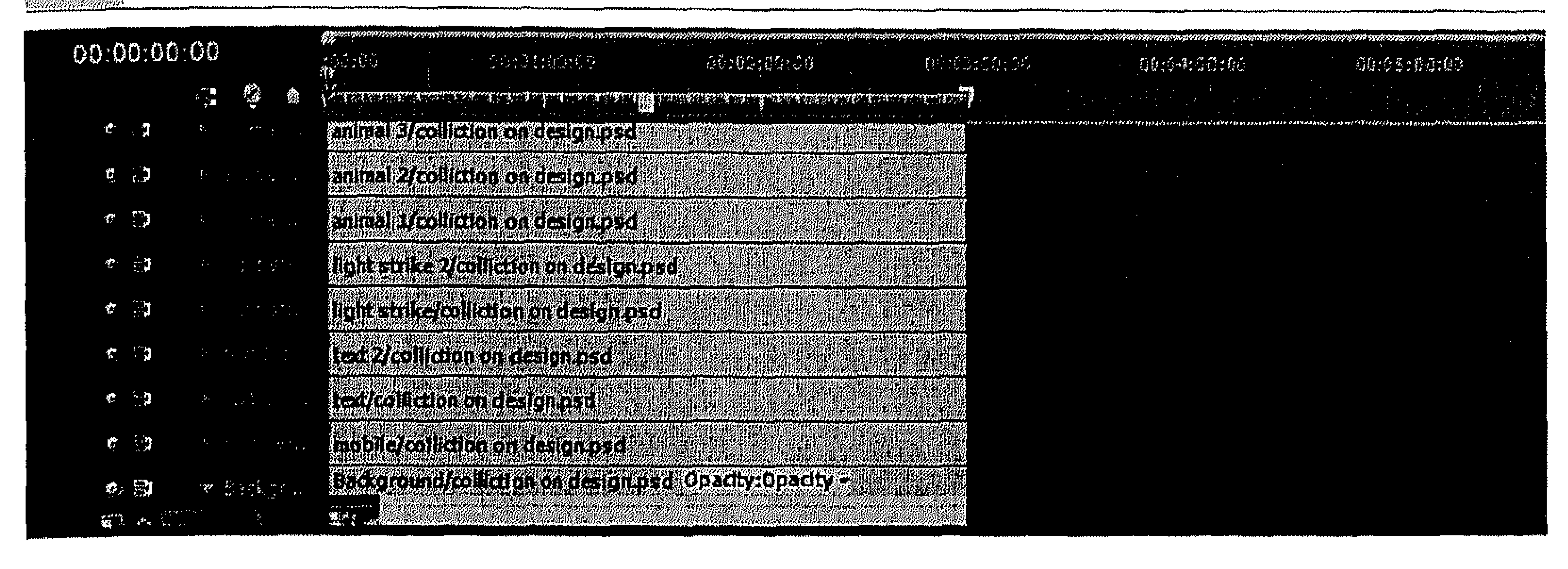
سوف تتمكن من اختيار عدة طبقات لدمجها مع بعضها البعض وادخالها بالمشروع بالشكل الذي تحتاج اليه

Individual Layers -3

وهو الخيار الأكثر استخداماً وذلك لأنك عند استخدامه ستصبح قادراً على إدخال الطبقات المختلفة من التصميم الذي قمت بالعمل عليه وسوف تتمكن من تحديد الطبقات المراد إدخالها للمشهد الذي تريد العمل عليه بالذهاب للخانة المشار إليها بالرقم 5 ومن ثم تحديد الطبقات المراد إستيرادها.

Sequence -4

سيقوم البرنامج بادخال جميع الطبقات كمشهد واحد أو ملف واحد وعن قيامك بوضعه بالشريط الزمني والضغط فوقه مرتين بزر الماوس الأيسر سوف تتمكن من التحكم بكل طبقة على حده وقد قام البرنامج مسبقاً بوضع كل طبقة منهم على تراك منفصل.
ليبدو لك الشريط الزمني كما في الشكل التالي :





في الشكل السابق قد قمت بتحريك بسيط للطبقات المختلفة المنشأة بواسطة الفوتوشوب وبعد إضافة الشارات وتأثيرات الفيديو وإضافة ملف صوتي وتنسيقهم بتوقيت معين نتج لدي الشكل مشروع يحتوي على تحريك Animation بسيط وتستطيع الإستنتاج من ذلك بأن البريمير من الممكن أن يؤدي بضع الوظائف التي يقوم بها برنامج الأفتر إفيكت ولكنك ستقوم بها بسهولة باستخدام الأفتر ولكن البريمير وظائف التحرير به تمكنك من القيام بها بطريقة سريعة ودقيقة فحاول أن تقوم باستغلال جميع إمكانيات البرنامج في الحصول على مشاريع أفضل.

Adobe Audition CS6

Chapter 10

Adobe Audition

برنامج الأدوبي أودشن

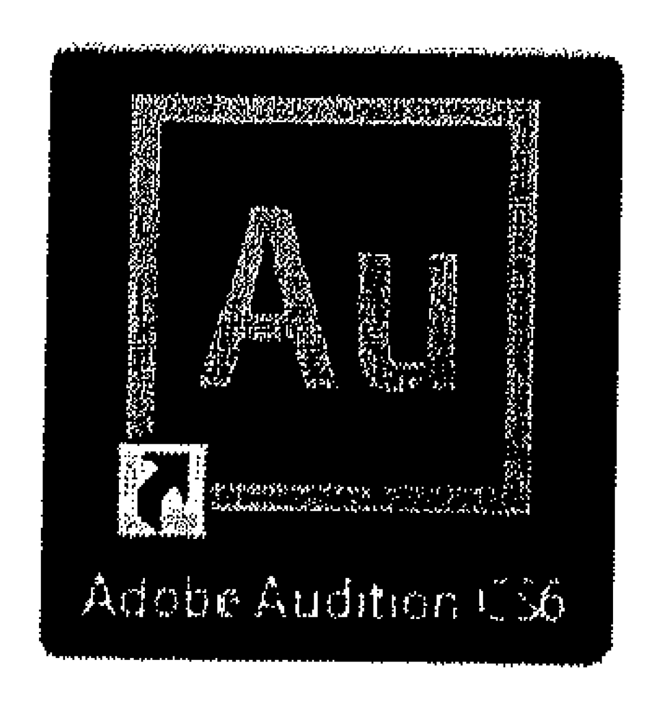
كيف تستطيع التعديل على الملفات الصوتية بطريقة أكثر دقة من برنامج البرمير ؟

الجواب : باستخدام برنامج Adobe Audition

برنامج Adobe Audition هو من البرامج المنتجة والمطورة بواسطة شركة أدوبي ومن وظائف هذا البرنامج هو التحرير الخاص بالملفات الصوتية فقط من تعديل ودمج ملفات صوتية وإضافة التأثيرات وأستطيع تشبيه هذا البرنامج ببرنامج الفوتوشوب إلا أن الفوتوشوب مختص بالتعامل مع الصور أما هذا البرنامج مختص بالتعامل مع الملفات الصوتية بكافة إمتداداتها وفي هذا الفصل سوف أتحدث عن هذا البرنامج الرائع بإيجاز :

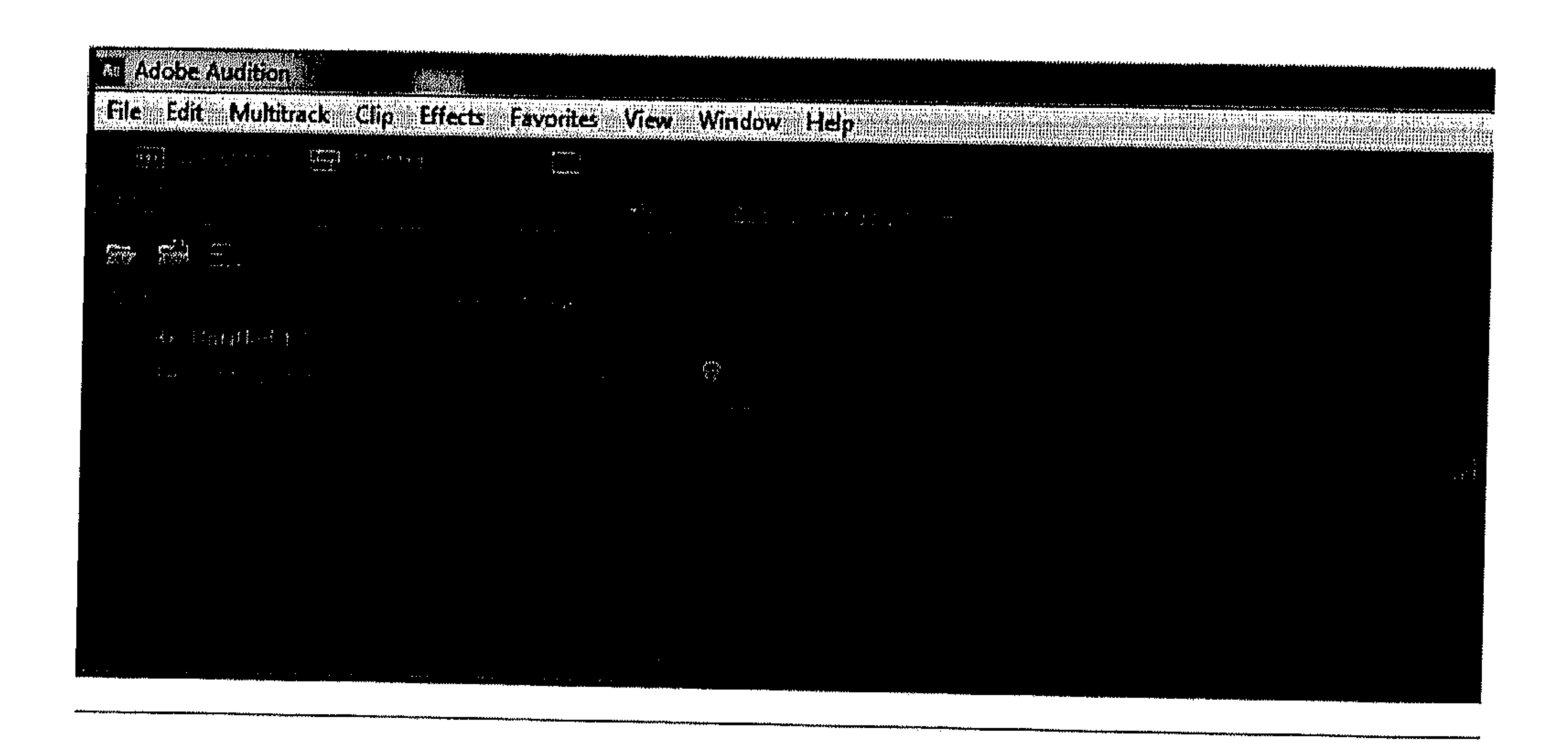
برنامج Adobe Audition

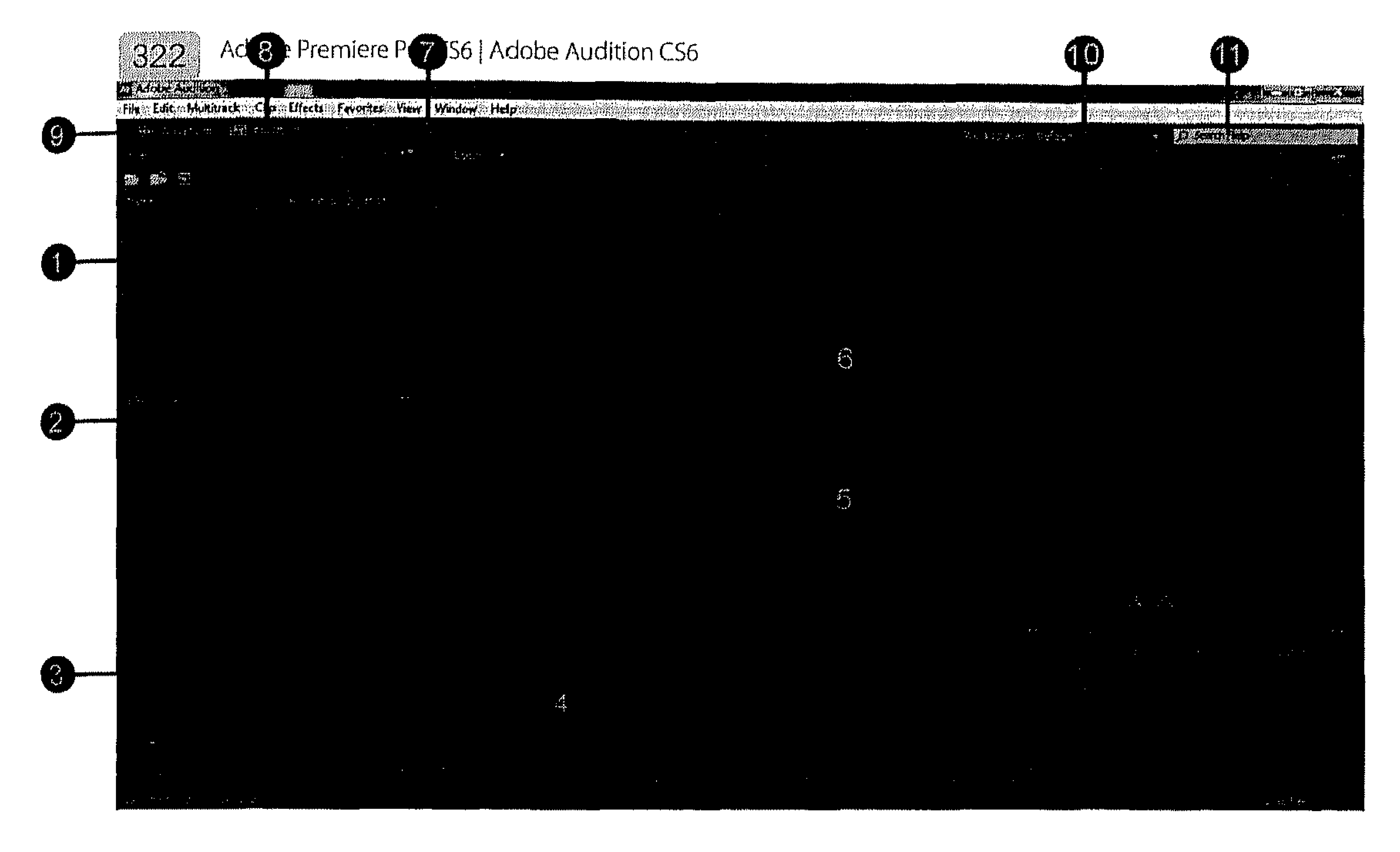
قم بفتح البرنامج والذي سوف يتواجد بمجموعة أدوبي الكاملة والذي سوف تبدو الأيقونة الخاصة به بهذا الشكل :



Adobe Audition CS6

عند القيام بفتح البرنامج سوف تظهر لديك مساحة العمل الخاصة بالبرنامج كما في الشكل التالي :





1- نافذة المشروع والتي سوف تتمكن من وضع الملفات التي تقوم باستيرادها إلى البرنامج بداخله

2- نافذة التأثيرات الخاصة بالملفات الصوتية وملحقاتها

3- خانة التعديل على نقاط البداية والنهاية

4- نافذة عرض مستوى الصوت وسيقوم البرنامج عند تشغيل ملف صوتي بإظهار المستوى لهذا الملف أثناء التشغيل باللون الأخضر لمستوى الصوت الجيد وباللون الأحمر للصوت ذا المستوى المرتفع وما بينهما باللون الأصفر

5- أوامر التحكم بالعرض من إعادة ولإيقاف التشغيل والتي تشبه الأزرار الموجودة على أجهزة التسجيل العادية

6- مساحة العمل والتي سوف تقوم من خلالها بالتحكم بالملفات الصوتية وموجاتها وتستطيع تغيير نظام العرض بهذه المساحة عن طريق الإختيار ما بين نظامي العرض Waveform و Multitrack والمشار إليهما بالرقم 8+9

7- صندوق الأدوات الخاصة بالبرنامج كأدوات التحديد والإقتصاص وأداة التحريك والإختيار

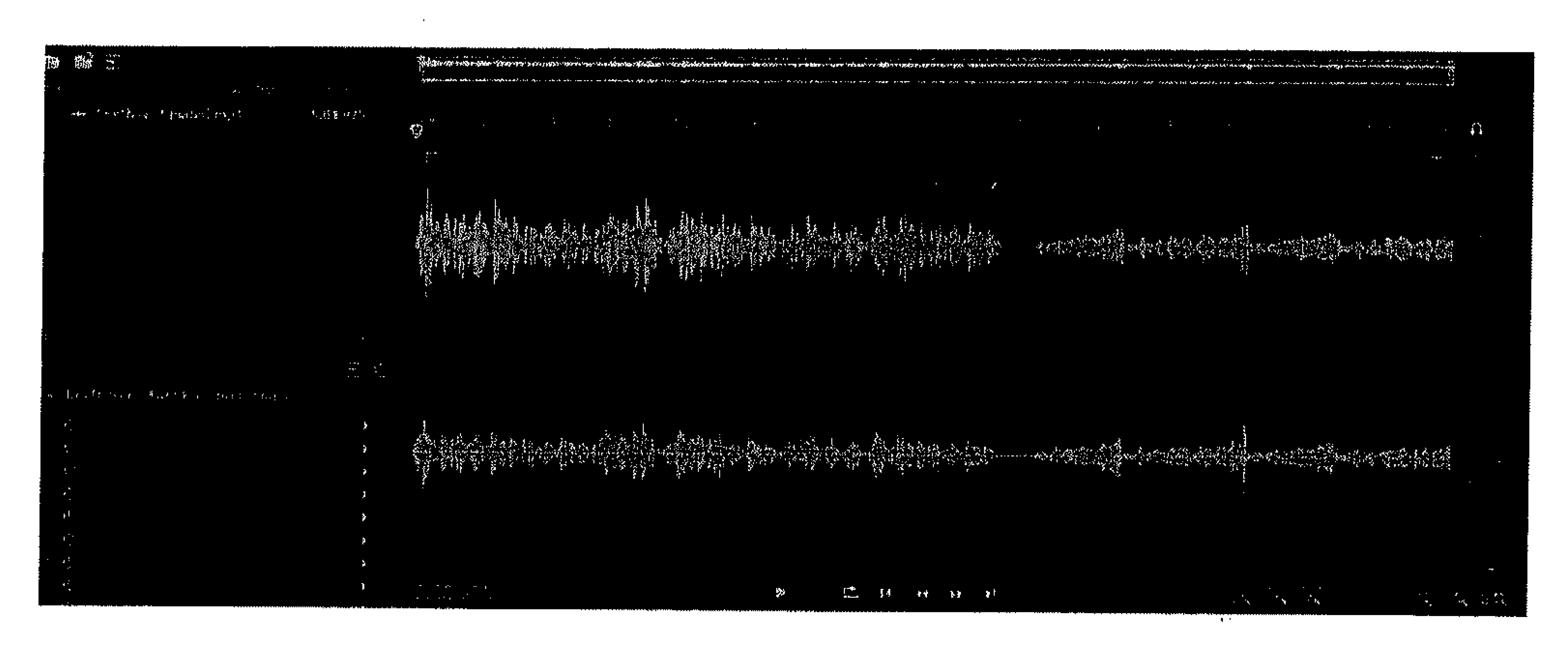
طريقة العمل بالبرنامج :

آلية العمل بالبرنامج لا تختلف عن برنامج البريمير فعند العمل ببرنامج الأودشن سوف تقوم بإدخال الملفات الصوتية التي تريد العمل عليها في نافذة المشروع والتي قمت بالإشارة إليها في الشكل السابق بالرقم 1 وسوف يقوم البرنامج باظهار موجات الملف الصوتيه مباشرة في النافذة المشار إليها بالرقم 6 ومن ثم باختيار أدوات التحديد ستقوم بتحديد المكان الذي تريد العمل عليه من الموجات الصوتية ومن ثم التغيير بخصائصه كإضافة تأثير أو تعديل على المستوى الصوتي أو القيام بدمج الأصوات معاً

تطبيق عملي لفهم مبدأ عمل الأدوبي أودشن :

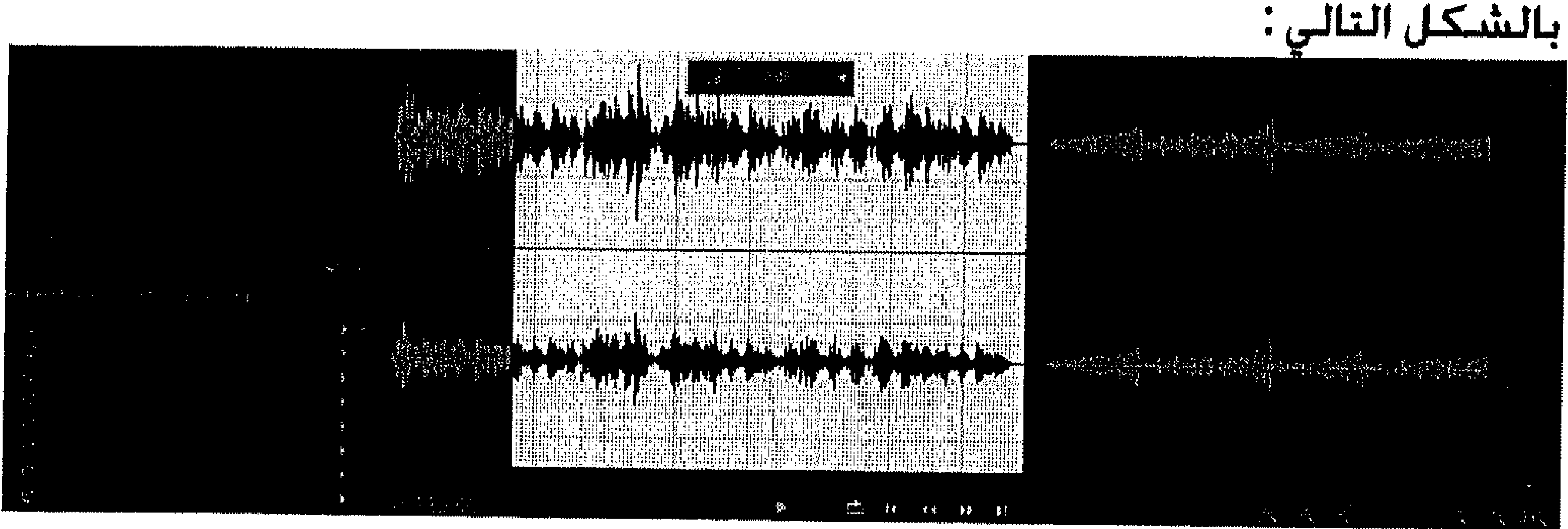
- قم بإدخال ملف صوتي إلى نافذة الملفات وذلك بالضغط في وسط هذه النافذة ومن ثم الضغط على الزر الأيمن للماوس ومنه قم باختيار Import

سيقوم البرنامج بإظهار الموجات الصوتية Wave لهذا الملف ليبدو كما في الشكل التالي :

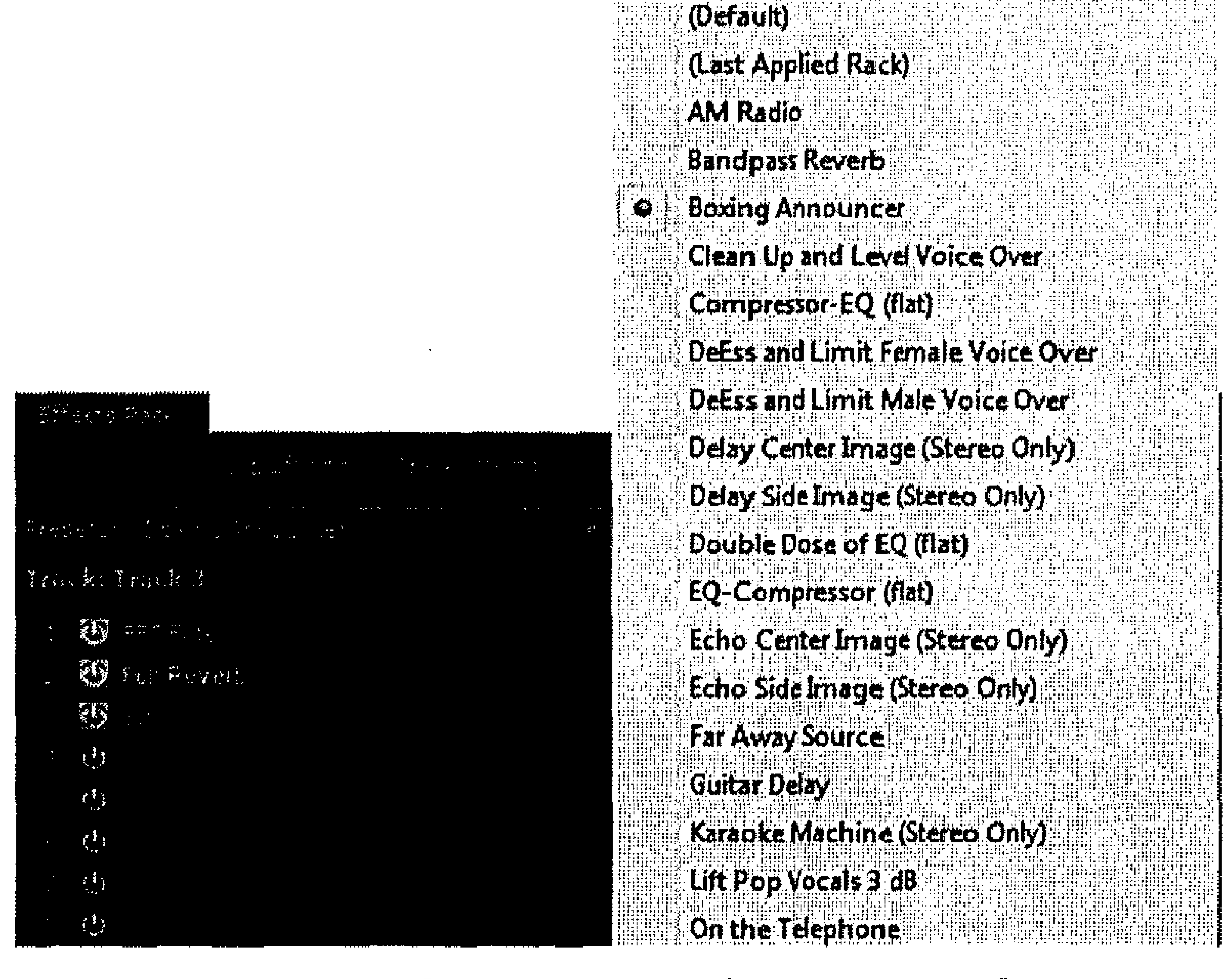


- بالضغط على Space من الكيبورد أو على ▶ من الخانة التي قمت بالإشارة لها سابقاً بالرقم 5 ليقوم البرنامج بتشغيل الملف الذي قمت بإضافته

- باستخدام أداة التحديد Time Selection Tool والتي سوف تجدها بصندوق الأدوات قم بالضغط والسحب فوق ترددات الملف الصوتي لتظهر لديك هذه الترددات بالشكل التالي :



- بالضغط على Space من الكيبورد أو على ▶ مرة أخرى ليقوم البرنامج بتشغيل المساحة الزمنية التي قمت بتحديدها فقط
- بالذهاب إلى الى المساحة المشار إليها بالشكل الأول بالرقم 2 قم باختيار التأثير التالي لإضافته على الملف ليبدو الملف الصوتي وكأنك قمت بتسجيله بغرفة كبيرة وفارغة



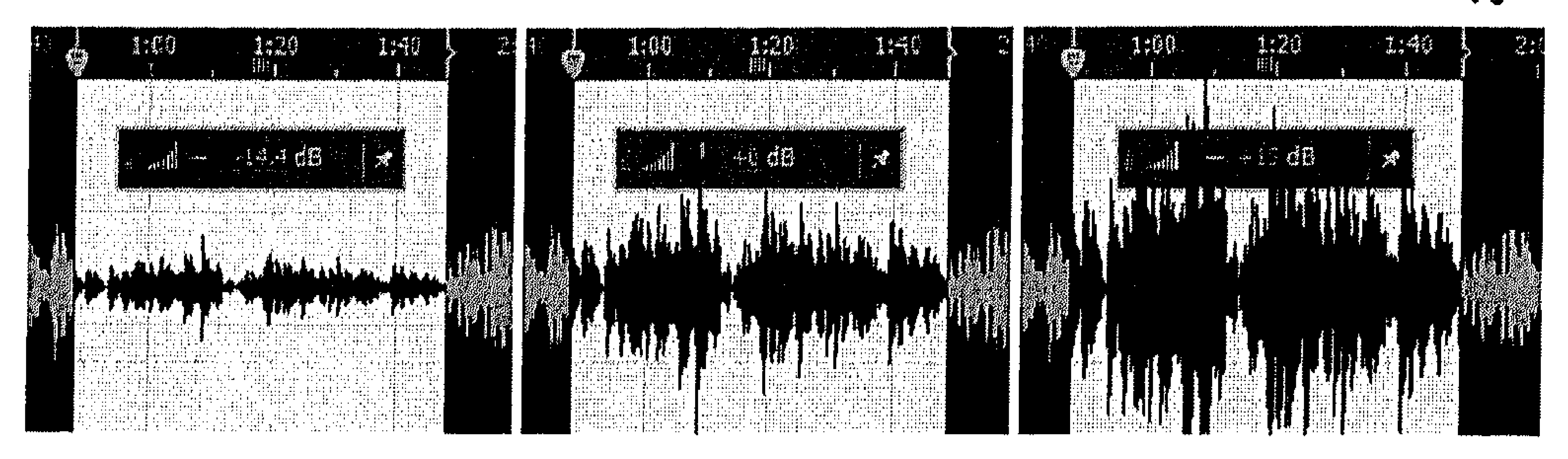
- بالضغط على Space من الكيبورد أو على ▶ مرة أخرى ليقوم البرنامج بتشغيل الملف الصوتي .

تغيير مستوى جزء معين من ملف صوتي

- قم بادخال الملف الصوتي الذي تريد العمل عليه في مساحة العمل ليظهره لك البرنامج كموجات Wave
- باستخدام أداة Time Selection Tool قم بتحديد المنطقة التي تريد أن تزيد من علو الصوت (إرتفاع الموجات يؤدي إلى إرتفاع الصوت) أو تخفيضه ليقوم البرنامج بإظهار الموجة الصوتية وفوقها أيقونة التحكم بارتفاع الموجات كما في الشكل التالي :



- قم بزيادة القيمة الرقمية المشار إليها بالرقم 1 وانظر ما الذي سوف يحصل للموجات الصوتية
- مرة أخرى قم بوضع قيم سالبة لهذه القيمة الرقمية ولاحظ مالذي سيحدث لتلك الموجات



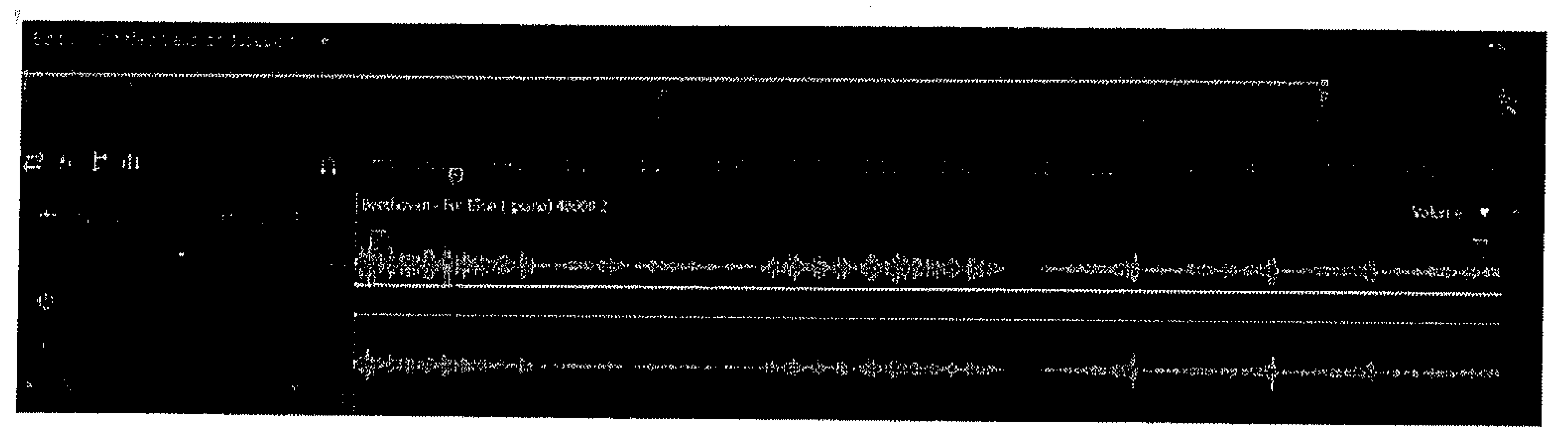
الموجات بعد زيادة ارتفاعها — الموجات بالحالة الأصلية — الموجات بعد تقليل إرتفاعها

- بالضغط على Space من الكيبورد أو على ▶ مرة أخرى ليقوم البرنامج بتشغيل الملف الصوتي ولاحظ التعديلات التي قمت بإجرائها .

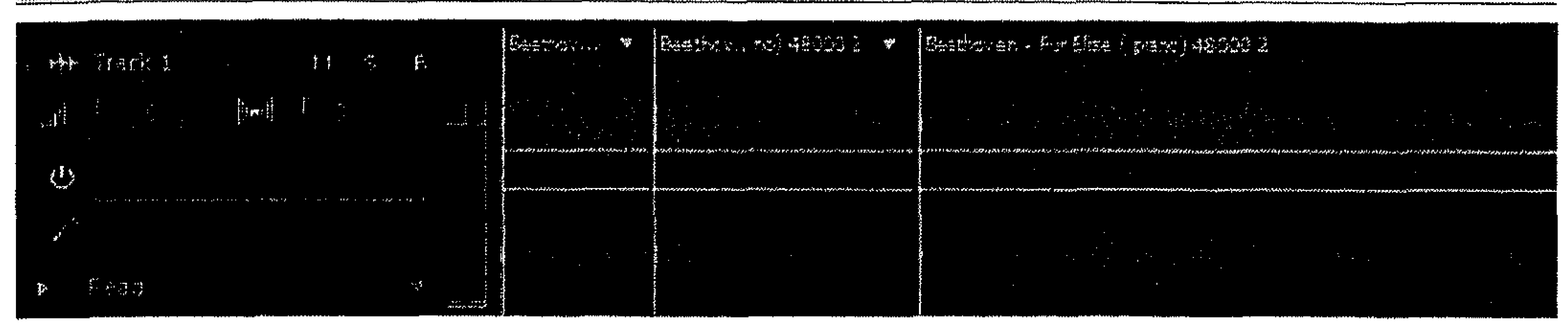
إقتصاص جزء من ملف صوتي وحذفه

آلية العمل بالبرنامج لا تختلف عن برنامج البريمير فعند العمل ببرنامج الأودشن سوف تتمكن من التحكم من الملفات الصوتية وكأنها تراك وذلك كالآتي :

- بالضغط على الأيقونة الخاصة بتحويل نظام عرض الملف كتراك وليس موجات صوتية والتي تبدو بهذا الشكل : Multitrack وسيقوم البرنامج بعرض الملف الصوتي بعد سحبه للتراك الذي تريد وضعه به كما يلي :



باستخدام أداة Razor Selected Clip قم بالضغط فوق منطقة بداية ومنطقة نهاية ليظهر لديك التراك كما في الشكل التالي :



باستخدام أداة Move Tool قم بالضغط فوق المنطقة الناتجة عن القطع الذي قمت به ومن ثم من الكيبورد قم بالضغط على Delete

هذه هي أساسيات التعامل مع البرنامج حاول أن تقوم باستخدام أدواته والتحكم بالموجات الصوتية واقتطاع أجزاء منه وأن تقوم بدمج ملف صوتي من دمجك باستخدام الأودشن ورفقه بمشروعك الخاص باستخدام الأفتر إفيكت والبريمير .

الفهرس

الموضوع	الصفحة
طريقة وضع إضاءة داخل مشهد	92
تفعيل الظل على الطبقات	93
الفصل الثاني عشر	
الأشكال الرئيسية والتعديل عليها	97
تطبيق عملي	99
الفصل الثالث عشر	
النصوص المكتوبة والتأثيرات الخاصة بها	103
مقدمة	103
برنامج Adobe Bridje واستخدامه	103
تطبيق عملي	104
Adobe Bridje مستعرض التأثيرات	106
تعديل نقاط التحريك Modefy Key Frame	108
الفصل الرابع عشر	
التحريك بواسطة الدبابيس Animation using puppet pen tools	113
مقدمة	113
تطبيق عملي	113
الفصل الخامس عشر	
الأقنعة واستخداماتها masks	119
مقدمة	119
تطبيق عملي	119
كيفية التحكم بخصائص الأقنعة	121
مقدمة	121
خصائص الأقنعة وتأثيرها على الطبقات	121
Mask path	121
Mask opicty	121
Mask Expantion	121
الأقنعة واستخداماتها على ملف الفيديو	123
مقدمة	123
تطبيق عملي	123
الفصل السادس عشر	
إضافة كاميرا والتحكم بها	129
مقدمة	129
تطبيق عملي	129
إعدادات الكاميرا	130

الموضوع	الصفحة
الجزء الثاني	
الفصل الأول	
مقدمة عن برنامج البريمير	211
ما الذي تستطيع فعلة باستخدام برنامج البريمير	211
الفرق بين الفيديو المنزلي والتلفزيوني بشكل عام	211
ميزات البريمير عن غيرة من برامج التحرير	212
تعرف على البرنامج ومساحة العمل	213
نافذة sequence	216
مساحة العمل في البرنامج	217
شريط الأوامر	217
نافذة المشروع	217
نافذة عرض المصدر	218
نافذة عرض المشهد	218
صندوق الأدوات	218
الشريط الزمني	218
نافذة التأثيرات والنقلات	218
كيفية التعديل على مساحة العمل	219
الفصل الثاني	
Capture	223
كيفية العمل بنافذة المشروع project panel	225
نافذة عرض المصدر	227
القسم الأول من نافذة عرض المصدر	227
القسم الثاني من نافذة عرض المصدر	228
نافذة عرض المشهد	231
الفصل الثالث	
إضافة مقطع من نافذة عرض المصدر إلى الشريط الزمني	233
الشريط الزمني time line	234
التراك trach أو شريط الملف	234
إدخال عدة ملفات إلى الشريط الزمني باستخدام نافذة المصدر وتقنية Over lap	238
القيام بتحرير بسيط باستخدام اداة selection tool	241
القيام بالتحرير بواسطة الخاصية Autometion to sequence	242
الفراغات بين التراكات وكيفية التعامل معها ripple and snap	245

الموضوع	الصفحة
الفصل الرابع	
صندوق الأدوات tool bar	249
Selection tool	249
Track select tool	249
Ripple edit tool	250
Rolling edit tool	251
Rate stretch tool	252
Razor tool	253
Slip tool	254
Slide tool	255
الفصل الخامس	
نافذة التحكم بالتاثيرات effect controle	259
تطبيق عملي	262
Pen tool	262
Hand tool	263
Zoom tool	263
الفصل السادس	
النقلات	265
إضافة نقلة لملف فيديو أو ملف ضوئي	265
التحكم بمدة النقلات	266
التاثيرات effect	269
تصحيح اللون color correction	272
تاثيرات تعديل اللون color correction effect	272
Auto color	272
Auto contrast	272
Extract	273
Level	273
Lightning effect	274
Procamp	274
Shadow/ light lights	275
Fast color corrective	275
Three – way color correction	276
Tint	277
Fast blure	277
Sharp and unsharp mask	277
Benel	278
Brush stroke	278
Emboss	278
Find edges	279
Mosaic	279
Time code	279

الموضوع	الصفحة

Adobe Audition

CS6

Adobe After Effects

Adobe Premiere Por

تعلم أسس ومبادئ صناعة التأثيرات التلفزيونية والسينمائية بواسطة البرامج الرائدة في هذا التخصص من شركة أدوبي

تم إعداد هذا الكتاب حسب الخطة المعدة من شركة Adobe



info.daralmostaqbal@yahoo.com
مختصون بإنتاج الكتاب الجامعي



9 789957 822682



دار البداية ناشرون وموزعون
عمان - وسط البلد
هاتف: 4640679 6 962+ تلفاكس: 4640597 6 962+
ص.ب 510336 عمان 11151 الأردن
Info.daralbedayah@yahoo.com
خبراء الكتاب الأكاديمي

